



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2017

**CARLA SOFIA GASPAR NETO
MARQUES**

O Coelhoinho Multicor

Técnicas de ampliação, formas de divulgação e
comunicação de um Conto Tradicional Português



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2017

**CARLA SOFIA GASPAR NETO
MARQUES**

O Coelho Multicor

**Técnicas de ampliação, formas de divulgação e
comunicação de um Conto Tradicional Português**

Projeto apresentado ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual, opção de especialização em Design Visual, realizada sob a orientação científica do Prof. Doutor Jorge Sá do IADE – Universidade Europeia.

o júri

presidente

Prof. Doutor Xxxxx Xxxxx
professor associado do IADE – Universidade Europeia

Especialista Xxxxx Xxxxx
professor associado do IADE – Universidade Europeia

Prof. Doutor Xxxxx Xxxxx
professor associado do IADE – Universidade Europeia

Especialista Xxxxx Xxxxx
professor associado do IADE – Universidade Europeia

Prof. Doutor Xxxxx Xxxxx
professor associado do IADE – Universidade Europeia

agradecimentos

Começo por agradecer a todos os que me acompanharam nesta jornada, e que me ajudaram a realizar mais um dos meus sonhos, mencionando algumas pessoas com destaque, pelo apoio incondicional e pelo papel importante que mantiveram na minha vida ao longo deste período.

Ao Doutor Jorge Sá, por me ter orientado, e por me ter guiado ao longo de todo o meu projeto.

Ao Doutor Armando Vilas-Boas, por ter sido um profissional excepcional, por me ter ajudado a crescer, como pessoa e como designer, e por todo o apoio, motivação e força que deu a este projeto.

À bibliotecária Ana Antunes por toda a sua disponibilidade e ajuda na parte da investigação.

A todas as crianças que participaram neste projeto com toda a sua genuinidade, em especial aos meus dois afilhados João e Afonso.

A todos os meus amigos e amigas, por se manterem sempre presentes, em especial à Sarah e ao Gonçalo, por me acompanharem ao longo de todo o meu projeto.

E por fim, agradeço às pessoas mais importantes da minha vida. Aos meus pais, por investirem no meu futuro, apoiarem os meus sonhos e acreditarem em mim. Ao meu irmão por ser quem é, pela sua amizade e apoio incondicional. E ao Tiago, por nunca desistir de me fazer crer nas minhas capacidades, por nunca me deixar desistir do que me faz feliz e, a cima de tudo, por ser o meu porto seguro.

palavras-chave

Contos tradicionais; Fantasia; Criatividade; Personagens.

resumo

O projeto “O Coelho Multicor” visa o resgate dos contos tradicionais portugueses, que com o passar do tempo tendem a cair no esquecimento. Como solução, surge a ideia de aliar os contos tradicionais às novas tecnologias, incentivando e despertando não só o interesse dos mais pequenos, como dos próprios pais, para o envolvimento com o projeto, valorizando um conceito nacional.

Por opção pessoal, de encanto ao mundo irreal da imaginação, decidiu-se apelar à fantasia, à criatividade, e à autonomia das crianças enquanto pequenos seres humanos livres de ideais e regras visuais, envolvendo-as não só no processo criativo do próprio projeto, como concedendo-lhes a conclusão do mesmo.

O produto final consiste na prototipagem de três personagens sob a forma de bonecos brancos, que apelam à vertente criativa da criança que os pinta. As personagens apresentadas fazem parte do elenco da história *O Coelho Branco*, de Francisco Adolfo Coelho, e representam um conceito visual criado, que pretende, não só, ser aplicado noutros contos, como pressupõe a exploração de possíveis aplicações para ele mesmo, elevando o próprio projeto a outros níveis.

Esta componente prática foi, simultaneamente, acompanhada por uma componente teórica, baseada nos assuntos, objetos, e conceitos envolventes ao projeto, que fundamentaram as ideias e os objetivos aplicados no processo.

keywords

Traditional tales; Fantasy; Creativity; Characters.

abstract

The project “O Coelho Multicor” aspires to bring back traditional Portuguese tales, which over time tend to fall into oblivion. The solution suggested in this paper combines traditional stories with new technologies, encouraging and enticing both children and parents to engage with the project and therefore cultivate the value this aspect of Portuguese culture.

Due to the author’s personal interest on the fictional world of fantasy, it was decided to appeal to imagination, creativity, and autonomy of children who are small human beings themselves. Children, free of preconceived ideas and visual regulation, have been involved not only in the creative process of the project but also been given the decisive role in its conclusion.

The final product consists of the prototyping of three characters in the form of white dolls, which appeal to the creative side of the child who paints them. The characters presented are part of the cast of the story “The White Bunny”, by Francisco Adolfo Coelho. The visual concept they represent intends not only to be applied further in other stories, which is presupposed by its possibility of exploring new applications for itself, but also to uplift the project to other levels.

This practical component was, at the same time, accompanied by a theoretical component, based on the subjects, objects, and concepts surrounding the project, which supported the ideas and objectives applied in the process.

Índice

Índice de figuras	1
-------------------------	---

Índice de gráficos	15
--------------------------	----

Capítulo 1: Introdução (A importância da imagem e das narrativas na construção de um universo imagético das crianças)	19
--	----

1.1. Objetivo	21
1.2. Objeto	22
1.3. Estado da arte	23
1.4. Metodologia	28

Capítulo 2: As narrativas	31
--	----

2.1. A literatura tradicional	32
2.1.1 A literatura tradicional Portuguesa	37
2.2. Literatura infantil	39
2.2.1 Histórias e contos infantis	42
2.3. Adaptações e representações	47
2.3.1 Na literatura	48
2.3.2 Na arte	49
2.3.3 Na ilustração	52
2.3.4 No teatro	53
2.3.5 Nas novas tecnologias	54
2.4. Conclusão do Capítulo	59

Capítulo 3: As imagens	61
-------------------------------------	----

3.1. Imagens e representações	62
3.1.1 A origem e história dos fantoches na Grã-Bretanha	69
3.2. Tecnologias de representação e expressão	75
3.2.1 Emergência tecnológica	78

3.2.2 As variadas inovações	79
3.3. Conclusão do Capítulo	91
 Capítulo 4: Novas tecnologias de representação	93
4.1. <i>Character design</i>	94
4.1.1. Representação figurativa	99
4.1.2. Personagens 2D e 3D	104
4.2. A modelação 3D	109
4.3. Conclusão do Capítulo	117
 Capítulo 5: Projeto (O Coelho Multicor)	119
1.1. A história e adaptação	120
1.1.1. O autor (Francisco Adolfo Coelho)	121
1.1.2. A narrativa (O Coelho Branco)	123
1.2. Processo criativo	126
1.2.1. Ideia e inspirações	127
1.2.2. As personagens e a sua caracterização	129
1.2.2.1. O Coelho Branco	129
1.2.2.2. A Cabra Cabrês	130
1.2.2.3. A Formiga Rabiga	131
1.2.3. Esboços	133
1.2.4. Atividade realizada com as crianças	136
1.2.5. Conclusão da atividade	146
1.2.6. Desenvolvimento das personagens	148
1.2.7. Modelação	151
1.2.8. Cor e texturas	154
1.2.9. <i>Renders</i>	155
1.2.10. Prototipagem	164
1.3. Instruções	165
1.4. Cenografia e <i>Packaging</i>	166

<i>1.5. Outputs</i>	170
Conclusão	173
Bibliografia	177
Webgrafia	181

Índice de figuras

Figura 1. Cena do filme Branca de Neve e os Sete Anões, *The Walt Disney Company*, 1994

Fonte: <http://www.planocritico.com/critica-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-1937/> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 2. *Snow White's Forest Cottage Playset by LEGO Juniors*

Fonte: <https://www.disneystore.com/building-sets-toys-snow-whites-forest-cottage-playset-by-lego-juniors/mp/1438284/1000257/> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 3. *Disney Animators' Collection Snow White Doll, Disney Store*

Fonte: <https://www.disneystore.com/dolls-toys-disney-animators-collection-snow-white-doll-16/mp/1362750/1000259/> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 4. *Snow White Classic Doll with Bluebird Figure*

Fonte: <https://www.disneystore.com/dolls-toys-snow-white-classic-doll-with-bluebird-figure-11-12/mp/1435861/1000259/> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 5. *Bambi Figure Play Set, Disney Store*

Fonte: <https://www.disneystore.com/figure-sets-play-sets-more-toys-bambi-figure-playset/mp/1421583/1000262/> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 6. *Frozen Bath Toys, Disney Store*

Fonte: <http://www.disneystore.co.uk/frozen-bath-toys-411103767071.html> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Figura 7. *Pop! Disney: Mulan – Mushu & Cricket, Funko*

Fonte: <https://funko.com/products/copy-of-pop-disney-mulan-mulan> [consultada a 25 de Janeiro de 2017]

Fig. 8 – *Paper Bear*

Fonte: <http://blogdebrinquedo.com.br/tag/em-branco/> [consultada a 4 de Setembro de 2017]

Figura 9. Literatura de cordel, Luciano Joaquim, Assessoria de Comunicação

Fonte: <http://www.infonet.com.br/noticias/cultura/ler.asp?id=135651> [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 10 e figura 11. *Sculptures* de Glace, Metz Féérie de Glace, 2015-2016

Fonte: <http://www.sculpturesdeglace.fr/photos/> [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 12. *Sleeping Beauty*, Taras Polataiko, Installation View National Art Museum of Ukraine, 2012

Fonte: <http://www.becontemporary.com/taraspolataiko.php> [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 13, figura 14 e figura 15. *CONTOS POR UM FIO*, marionetas de Olga Neves, fotografias de João Maçarico

Fonte: <http://contosporumfio.blogspot.pt> [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 16. *Wallpaper* do filme *Entrelaçados*

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/53200763@N08/6033524129/in/photostream/> [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 17. *Wallpaper* do filme *Maléfica*

Fonte: https://wall.alphacoders.com/by_sub_category.php?id=219934 [consultada a 30 de Março de 2017]

Figura 18. “Lanterna mágica, Ucla Research Library, coleção especial, 1645”

Fonte: Júnior, A. (2001), p.30, do livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*

Figura 19. “Lanterna mágica construída em latão Augustin Lapierre (França c. 1880). Coleção de Mike & Jeanne Glad”

Fonte: Júnior, A. (2001), p.31, do livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*.

Figura 20. “Taumatroscópio, Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, Hollywood, 1825”

Fonte: Júnior, A. (2001), p.34, do livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*.

Figura 21 e figura 22. *Spooners Perspective View of the Great Exhibition, designed by George F. Bragg and published by William Spooner, 1851*

Fonte: <https://www.the-saleroom.com/en-gb/auction-catalogues/canterbury-auction-galleries/catalogue-id-srcan10004/lot-dcdbbee3-4211-41d3-ae79-a43501184d79> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 23. *Pollock's Neptune Theatre, c. 1880-1900*

Fonte: <http://www.bostonchildrensmuseum.org/exhibits-programs/collections/victorian-era-play-1837-1901> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 24, figura 25 e figura 26. *Mr. Punch*, Fred Tickner, 1975, The Victoria & Albert Museum

Fonte: <http://stalkingthebellepoque.blogspot.pt/2011/07/masterpiece-of-week-mr-punch-by-fred.html> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 27. *The London Marionette Theatre, Keystone View, século XX*

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 28. *Annette Mills with Muffin the Mule, Gerald Morice Collection, 1950*

Fonte: <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 29. *Jim Henson and The Muppets, 1980*

Fonte: http://assets.nydailynews.com/poly-fs/1.1466227.1474652832!/img/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/gallery_1200/jim-henson-muppets-1980.jpg [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 30. *Anthony, Forkbeard Theatre Company, 1999*

Fonte: <http://media.vam.ac.uk/feature/lightbox/v1/popup/68667-large.jpg> [consultada a 29 de Janeiro de 2017]

Figura 31. “Cenário, acetato e acetato montado sobre o cenário, Autodesk, 1995”

Fonte: Júnior, A. (2001), p.34, do livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*.

Figura 32. “Filmagem (gravação) do boneco de Félix”

Fonte: Júnior, A. (2001), p.34, do livro *Arte da animação: técnica e estética através da história*.

Figura 33. *The virtual motorcycle racing game, 2013*

Fonte: Farmer, N. (2013), p. 275 do livro *Trends in Packaging of Food, Beverages and Other Fast-Moving Consumer Goods*.

Figura 34. *The Snuggly Duckling, screenshot do filme Tangled, Disney, 2010.*

Fonte: Captura de ecrã do filme

Figura 35. Esboços da personagem Carl Fredricksen, *screenshot* do video *UP: Carl and Ellie*, *DisneyPixar*

Fonte: Captura de ecrã do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=VGiGHQeOqII> [consultada a 29 de Abril de 2017]

Figura 36. *Model sheet Marvin the Martian*

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/75/c3/48/75c348834abada5c5df5483f6241de35> [consultada a 2 de Maio de 2017]

Figura 37. *Model sheet Bugs Bunny*, 1992

Fonte: http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?_function=detail&Auction_uid1=3275702 [consultada a 2 de Maio de 2017]

Figura 38. Página de *Monster, Inc.*, com a versão *rough sketch* das personagens principais, e estudos de forma e cor da personagem “Sulley”, *DisneyPixar*, 2001

Fonte: <http://pixar-animation.weebly.com/character-design> [consultada a 28 de Abril de 2017]

Figura 39. Ampliação dos estudos de cor da personagem “Sulley”, *DisneyPixar*, 2001.

Fonte: <http://pixar-animation.weebly.com/character-design> [consultada a 28 de Abril de 2017]

Figura 40. Johan et Pirlouit, *La flûte à six schtroumpfs*, Peyo, 2012.

Fonte: http://www.lamarquezone.fr/images/Image/johanetpirlouit_1335370513 [consultada a 27 de Abril de 2017]

Figura 41. Marsupilami na série televisiva, de 1993

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/0e/ae/6f/0eae6f6f0a77e2a02e0b6ba32954e6c1> [consultada a 27 de Abril de 2017]

Figura 42. Marsupilami no filme *Sur la piste du Marsupilami*

Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/XpVndzHUcLA/maxresdefault> [consultada a 27 de Abril de 2017]

Figura 43. *Storyboard* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 44. *Concept Art* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 45. *Modeling Process* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 46. *Layout Process* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 47. *Animation and Simulation* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 48. *Lighting* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013

Fonte: <https://ohmy.disney.com/insider/2013/05/31/sketches-to-scares-an-exclusive-first-look-at-monsters-university/> [consultada a 16 de Agosto de 2017]

Figura 49. Representação do bebê em *Tin Toy*, John Lasseter, 1988, Pixar Animation Studios

Fonte: <http://www.alphavillejournal.com/Issue8/Issue8ImagesArticles/8HaswellImage1> [consultada a 10 de Maio de 2017]

Figura 50. Representação humana do protagonista de *Geri's Game*, Jan Pinkava, 1997, Pixar Animation Studios.

Fonte: <https://54disneyreviews.files.wordpress.com/2015/05/geris-game1> [consultada a 11 de Maio de 2017]

Figura 51. Mr. Squiggles, Stephen Silver

Fonte: <http://www.silvertoons.com/portfolio-animals/> [consultada a 15 de Novembro de 2016]

Figura 52. *The Dam Keeper*, Andrea Blasich *Sculpture*

Fonte: <http://www.andreablasichsculpture.com/the-dam-keeper/> [consultada a 15 de Novembro de 2016]

Figura 53. Snowball, Michael Defeo

Fonte: <http://www.michaeldefeo.com/secret-life-of-pets> [consultada a 15 de Novembro de 2016]

Figura 54. Esboços do Coelho Branco

Imagem de autor

Figura 55. Esboços da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 56. Esboços da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 57. Parte do processo digital de concessão do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 58. As deferentes alternativas do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 59. Parte do processo digital de concessão da Cabra Cabrês e as suas diferentes alternativas

Imagem de autor

Figura 60. Diferentes alternativas da posição das patas da Cabra Cabrês.

Imagem de autor

Figura 61. Parte do processo digital de concessão da Formiga Rabiga e as suas diferentes alternativas.

Imagem de autor

Figura 62. Vista frontal do Coelhoinho Branco, com diferentes características

Imagem de autor

Figura 63 e figura 64. Personagem Snowball do filme *The Secret Life of Pets* (2016)

Fonte: http://www.coloring-book.info/coloring/coloring_page.php?id=345 [consultada a 1 de Abril de 2017]

Figura 65. Vista frontal da Cabra Cabrês, com diferentes características

Imagem de autor

Figura 66. Personagem Merlin, do filme *The Sword in the Stone* (1963)

Fonte: <http://desenhoparacolorir.net/wp-content/uploads/do-filme-a-espada-era-a-lei-para-colorir-6-7-filmes.gif> [consultada a 1 de Abril de 2017]

Figura 67. Vista frontal da Formiga Rabiga, com diferentes características

Imagem de autor

Figura 68. Personagem Flike do filme *A Bug's Life* (1998)

Fonte: <http://filmesedesenhosanimados.com/wp-content/gallery/vida-de-inseto/vida-de-inseto-13.jpg> [consultada a 1 de Abril de 2017]

Figura 69. Personagem Dot do filme *A Bug's Life* (1998)

Fonte: <https://www.buzz2000.com/coloriage-1001-pattes-imprimer.html> [consultada a 1 de Abril de 2017]

Figura 70. Representação a branco das três personagens do conto *O Coelho Branco*

Imagem de autor

Figura 71. Personagem Formiga Rabiga pintada por uma menina de três anos

Imagem de autor

Figura 72. Personagem Cabra Cabrês a ser pintada por uma menina de seis anos

Imagem de autor

Figura 73. Coelho branco pintado por uma criança

Imagem de autor

Figura 74. Cabra Cabrês pintada por uma criança

Imagem de autor

Figura 75. Formiga Rabiga pintada por uma criança

Imagem de autor

Figura 76. Desenho digital das três personagens

Imagem de autor

Figura 77. Desenho digital das patas da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 78. *Character turn-around* do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 79. *Character turn-around* do Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 80. *Character turn-around* da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 81. Escultura do corpo do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 82. Escultura da cara da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 83. Escultura da constituição da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 84. Primeira fase do processo de modelação do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 85. Diferentes fases do processo de modelação do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 86. Alinhamento dos pontos para aplicar a simetria na modelação da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 87. Demonstração de simetria na modelação da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 88. Formiga Rabiga nas fases finais de modelação

Imagem de autor

Figura 89. Formiga Rabiga no seu resultado final de modelação

Imagem de autor

Figura 90. *Render* da vista frontal do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 91. *Render* da vista posterior do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 92. *Render* da vista lateral do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 93. *Render* do Coelhoinho Branco em perspetiva

Imagem de autor

Figura 94. *Render* do Coelhoinho Branco em perspetiva

Imagem de autor

Figura 95. *Render* do pormenor das patas do Coelhoinho Branco

Imagem de autor

Figura 96. *Render* da vista frontal da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 97. *Render* da vista posterior da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 98. *Render* da vista lateral da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 99. *Render* da Cabra Cabrês em perspectiva

Imagem de autor

Figura 100. *Render* do pormenor do sino da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 101. *Render* do pormenor dos cornos da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 102. *Render* de um pormenor traseiro da Cabra Cabrês

Imagem de autor

Figura 103. *Render* da vista frontal da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 104. *Render* da vista posterior da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 105. *Render* da vista lateral da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 106. *Render* do pormenor da mão da Formiga Rabiga

Imagem de autor

Figura 107. *Render* do pormenor das patas da Formiga Rabiga
Imagem de autor

Figura 108. Cenário do Coelho Branco
Imagem de autor

Figura 109. Cenário da Formiga Rabiga
Imagem de autor

Figura 110. Cenário da Cabra Cabrês
Imagem de autor

Figura 111. *Packaging* do Coelho Branco
Imagem de autor

Fig. 112. *Packaging* da Cabra Cabrês
Imagem de autor

Fig. 113. *Packaging* da Formiga Rabiga
Imagem de autor

Índice de gráficos

Gráfico 1 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características do Coelho Branco

Gráfico de autor

Gráfico 2 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelos coelhos apresentados

Gráfico de autor

Gráfico 3 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelos coelhos apresentados

Gráfico de autor

Gráfico 4 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características da Cabra Cabrês

Gráfico de autor

Gráfico 5 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas cabras apresentadas

Gráfico de autor

Gráfico 6 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características da Formiga Rabiga

Gráfico de autor

Gráfico 7 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas formigas apresentadas

Gráfico de autor

Gráfico 8 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas formas apresentadas

Gráfico de autor

Gráfico 9 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pela cor aplicada ao boneco

Gráfico de autor

Introdução

A importância da imagem e das narrativas na construção de um universo imagético das crianças

“All our dreams can come true if we have the courage to pursue them”.

Walt Disney

A citação referida anteriormente inspirou não só o nascimento deste projeto como grande parte de uma vida artística. Os sonhos são um bem intrínseco a todos os seres humanos, sendo que muitos deles nascem connosco, e outros vão simplesmente despertando o nosso interesse ao longo da vida. No entanto desde pequenos que os seres humanos vivem duas realidades, em que sua vida real, muitas das vezes, é movida pelo universo fantasioso onde nascem muitos dos seus sonhos.

A preferência por abordar um tema baseado nesse universo irreal surgiu por esse mesmo fator, pois é incrível o poder que ele possui sobre cada pequeno ser humano no início da sua vida, a felicidade que ele causa, os valores que ele transmite, a inspiração que trás consigo, e os sonhos que incute.

Já os sonhos, propriamente ditos, são algo que transcende a razão, são pensamentos interiores inspirados em tudo o que se passa ao nosso redor, que nos podem causar todo o tipo de sensações, sejam estas aterrorizantes, fantásticos, reais, irreais, que provoquem adrenalina ou até nos inspirem para futuras ocasiões na nossa vida. A verdade é que quando fechamos os olhos podemos voar até onde a nossa imaginação nos deixar, e no dia seguinte, talvez acordemos com uma nova ideia para um novo projeto.

Pois bem, foi desta mesma forma, aliando todo este êxtase movido pelos diferentes tipos de sonhos, que surgiu a ideia principal para este projeto: distribuir novos sonhos e lançar novos desafios a esses pequenos seres humanos. E quem sabe se um dia este mesmo sonho não move outro artista a inspirar-se e a descobrir-se.

Dito isto fica explícito que a preferência por este tema surgiu, maioritariamente, pelo gosto pessoal, pela afeição por crianças e pelo fascínio do mundo encantado. Mais tarde, recorrendo ao tema e ao conceito, preferencialmente escolhido, decidiu-se encaminhar o projeto por uma vertente menos explorada, com o intuito de abrir horizontes e consciencializar, não só as crianças, mas todas as pessoas, para o valor do património português e da produção nacional.

Explicando agora essa vertente do projeto, este visa acompanhar as tendências do século XXI, aliando matérias de outras épocas, de forma a recuperar o que, de valor, se foi perdendo ao longo do tempo. Ou seja, pretende-se desta forma explorar e recriar parte do património português, divulgando-o de uma forma contemporânea, cativando à educação das crianças e à sabedoria popular.

Seguindo toda esta linha de pensamento, decidiu-se estudar uma forma de despertar o interesse das crianças apelando, em parte, ao sistema sensorial. Como o sentido da visão é de grande importância na vida de um ser, e visto que cada vez mais as pessoas se tornam cativas de estímulos associados a esse mesmo sentido, pretende-se usufruir de tal facto, para criar um equilíbrio entre o texto, como ferramenta de comunicação, e a imagem, como estímulo, e desenvolver uma harmonia cativante à aprendizagem. Desta forma serão criadas imagens que incentivem o público alvo pretendido, crianças com idades compreendidas entre os três a seis anos. Essas mesmas imagens originam personagens físicas que apelam a mais um dos cinco sentidos, o tato, que por sua vez serão pintadas pela própria criança.

Na procura de um resultado melhor, que vá ao encontro das necessidades e desejos infantis, este projeto visa a participação de algumas crianças, no confronto de opiniões sobre a própria construção e desenvolvimento dos personagens.

O trabalho será realizado no âmbito da modelação 3D, das personagens, e das suas futuras aplicações.

Objetivo

O principal objetivo deste projeto de mestrado é, tendo como base Contos Tradicionais Portugueses, escolher, analisar e desenvolver personagens de animação infantil, a partir de um desses mesmos contos. Expandindo, desta forma, a literatura nacional portuguesa através das novas tecnologias.

No desenvolvimento do projeto pretende-se, explorar o universo infantil, e a conceção de um imaginário, salientando algumas questões como: a representação e forma de ampliação do objeto criado, através da tecnologia; os objetos e técnicas, ou aparatos tecnológicos, que contam histórias (como por exemplo, os teatros de papel, as lanternas mágicas ou os dioramas); evolução tecnológica e técnicas utilizadas no desenvolvimento das personagens; a importância da cor aplicada à personagem; estudos de expressões e poses; atribuição de uma personalidade à personagem; estudos de escalas e proporções; estudos de materiais; entre outros.

Pretende-se também explorar novos outputs, que mais tarde poderão ser produzidos e desenvolvidos, como uma aplicação, um jogo ou até uma série infantil. Criando, desta forma, inúmeras possibilidades de futuras aplicações para as personagens.

Objeto

O objeto deste trabalho será o conto de Francisco Adolfo Coelho, o Coelhoinho Branco, sustentado pelos Contos Tradicionais Portugueses. A preferência por este género de contos surgiu pelo facto de existir menos exploração e comercialização de representações neste âmbito, face a outros contos internacionais infantis, que já foram criados, recreados e representados de diversas formas e por diferentes indivíduos. Desta forma propõem-se trabalhar em algo menos explorado e criar, de raiz, um conceito de um trabalho nacional, desenvolvendo e valorizando o que nasce no nosso país.

Estado da Arte

Dado ao avanço da tecnologia, deparamo-nos com uma grande quantidade de variadas coleções de bonecos, disponíveis de diversas formas e acessíveis a diferentes classes sociais. Ou seja, existe uma vasta exploração neste âmbito, de protótipos de personagens adaptados de contos infantis ou filmes de animação, e readaptados por diferentes empresas, em que a personalidade e os traços característicos do personagem são conservados, de forma a serem reconhecidos independentemente do estilo que é adquirido, mas alterando a sua representação visual. Desta forma, personagens que inicialmente eram direcionadas para um público infantil, começam a ser comercializadas não só para crianças, mas também para colecionadores de todas as idades. Histórias de todo o mundo foram adaptadas, e transformadas em bonecos, o que fez com que certas personagens se tornassem o símbolo do próprio conto ou lenda, tornando-as populares entre os espectadores.

A Disney, tomada como referência ao longo deste projeto, é uma das empresas que readaptou inúmeros contos e lendas, tornando-os em filmes de animação mundialmente conhecidos. Entre muitos dos filmes existentes serão enunciados alguns exemplos de diferentes origens: a Branca de neve, que é um conto de fadas tradicional alemão, publicado num livro de fábulas entre 1812 e 1822, pelos Irmão Grimm. O conto foi adaptado pela Disney como um filme de animação musical em 1937, considerado a primeira longa-metragem da empresa; a Bela e o Monstro, que é um conto de fadas tradicional Francês, escrito originalmente em 1740 por Gabrielle-Suzanne Barbot, e readaptado em 1756 por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont. O conto foi adaptado pela Disney como um filme de animação musical em 1991; a Mulan, que é a representação da figura lendária da antiga china *Hua Mulan*, a origem da sua história provém de uma canção popular, ou poema registado milhares de anos depois ⁽¹⁾. Esta lenda foi adaptada pela Disney como um filme de animação musical em 1998; entre outros.

⁽¹⁾ Consultado a 25 de Janeiro de 2017, disponível em <http://www.readingtoknow.com/2010/09/books-disney-films-are-based-on.html>



Fig. 1 – Cena do filme Branca de Neve e os Sete Anões, *The Walt Disney Company*, 1994

Após o reconhecimento e popularidade dos mesmos, começaram a ser comercializados bonecos das personagens idolatrizadas pelas crianças. Hoje em dia a própria loja oficial da Disney, quer física ou virtual, oferece uma grande variedade de escolha, entre estilos, tamanhos e materiais diversificados à preferência do cliente. Diversos tipos de coleções são criados, para todo o tipo de idades e de colecionadores.



Fig. 2 – Snow White's Forest Cottage Playset by LEGO Juniors | Fig. 3 – Disney Animators' Collection Snow White Doll, Disney Store | Fig. 4 – Snow White Classic Doll with Bluebird Figure

Assim como são criados bonecos articulados, para as crianças que gostam de interagir com o boneco, também são criados bonecos estáticos, para colecionar ou usar como efeito decorativo num espaço, ou até para crianças mais pequenas, dado ao facto de a resistência do brinquedo ser maior. Os materiais que se encontram incutidos nessas personagens também são diversificados, desde tecido, a pelúcia, a plástico, a madeira, etc. Contudo as características do material, usado no brinquedo, torná-lo-á distinguível dos outros, devido à sua função, como por exemplo, o material com resistência à água, previne estragos causados pela mesma, e ajuda no entretenimento da criança durante o banho.

Existem ainda packs de personagens miniatura, que dão a oportunidade ao cliente de adquirir diversas personagens de uma vez só, a um preço mais acessível. Por norma, estes conjuntos de personagens vêm acondicionadas num *packaging* único. O *packaging*, é outro fator importante, visto que, inúmeras vezes, a sua função deixa de ser apenas de proteção, mas também de apelo à compra do produto, assim como de arrumação do próprio ou até de outros objetos.



Fig. 5 – Bambi Figure Play Set, Disney Store | Fig. 6 – Frozen Bath Toys, Disney Store

Outras empresas dedicam-se a adaptar personagens já existentes, transpondo-as para um estilo próprio, mantendo o conteúdo, mas alterando a forma, ou seja, a sua identidade visual. A Empresa *Funko*, considerada fornecedora de cultura pop, para colecionadores de todo o mundo, lançou a famosa coleção *Pop Funko*, em vinil ⁽²⁾.

⁽²⁾ Consultado a 25 de Janeiro de 2017, disponível em <https://funko.com/pages/about-us>

Nessa coleção são abordadas quase todo o tipo de personagens, quer sejam humanas, animadas ou animais, existentes nos diferentes géneros de filmes ou séries. Ou seja, todo o tipo de personagens é abordado numa linha visual única, distinguível de todas as outras, normalmente é mantida a cor do personagem como característica identificativa da mesma, mas são alterados outros aspetos, como os olhos, em que normalmente, são representados como duas esferas pretas. Desta forma é dado um aspeto abonecado ao personagem, distinguindo-o de todas as outras marcas. Outra coleção muito em voga da empresa *Funko*, é a coleção *Dorbz*, que mantém o mesmo conceito da marca, no entanto altera um pouco a fisionomia e as características atribuídas, pela empresa, à personagem.



Fig. 7 – Pop! Disney: Mulan – Mushu & Cricket, Funko

A empresa *Funko* também lançou duas figuras, o Blank Male D.I.Y. Pop! Vinyl Figure e a Blank Female D.I.Y. Pop! Vinyl Figure, que mantendo a sua linguagem visual, vieram introduzir um novo conceito na marca. Estas figuras são a representação de um homem e de uma mulher em branco, que poderão ser recreadas, através da pintura e de adereços atribuídos por quem os adquire ⁽³⁾.

Com este mesmo conceito, outras marcas como a reconhecida coleção de *MUNNY*, lançam bonecos que podem ser posteriormente pintados, e redecorados. A empresa *Kidrobot* criou a coleção Micro *MUNNYWORLD*, por exemplo, que é uma coleção que contém 4 pequenas figuras, com cerca de 6,35 cm que são produzidas em diferentes cores. Estas figuras

vêm acompanhadas com uma pequena lata de tinta, e adesivos, para que os mais criativos se atrevam a atribuir-lhes novas características ⁽³⁾.

Também será interessante referir uma outra coleção deste mesmo gênero, *Paper Bear*, que é, basicamente, um postal em forma de ursinho. Este ursinho mede cerca de 19 cm de altura, e é revestido de um material plástico branco semelhante ao papel, à prova de água e com alguma resistência a rasgos ⁽³⁾.



Fig. 8 – *Paper Bear*

Existem muitos outros brinquedos que usufruem deste mesmo conceito artístico, como a coleção de carros da *Kidrobot*, que é uma empresa de *Toy Art*, ou as fantasias de criança de *Villa Carton*, que são roupas brancas de algodão, que as crianças podem colorir ao seu gosto e, posteriormente, se mascararem, entre outros brinquedos do gênero ⁽³⁾.

⁽³⁾ Consultado a 4 de Setembro de 2017, disponível em <http://blogdebrinquedo.com.br/tag/em-branco/>

Metodologias

Tendo em conta que o desenvolvimento deste projeto será uma evolução contínua, dividir-se-á em várias etapas readaptáveis, e utilizará diversas abordagens metodológicas.

Desta forma, serão analisados modelos, como a pesquisa exploratória (utilizada como guia de todo o processo,) o processo descritivo (utilizado ao longo da realização do projeto), e o processo prático (utilizado no processo de conceção de personagens).

A primeira etapa consiste, na recolha de informação dos seguintes conteúdos: a representação e forma de ampliação do objeto criado, através da tecnologia; os objetos e técnicas, ou aparatos tecnológicos, que contam histórias; a evolução tecnológica e técnicas utilizadas no desenvolvimento das personagens; estudos de cor; estudos de expressões e poses; estudos de escalas e proporções e estudos de materiais, que me serão úteis e aplicáveis na próxima fase.

A segunda etapa fundamenta-se em esboços, no contexto de criação das personagens, aglomerando o maior número de ideias possíveis de acordo com as características reunidas na fase de recolha de informação.

Já a terceira etapa é centrada no processo de conceção e desenvolvimento das personagens. Nesta fase serão realizadas atividades com o público alvo que se pretende abranger, na procura da melhor solução para a quarta etapa.

A quarta consiste na finalização das mesmas, transpondo-as para o programa *Maya*, com o intuito de torna-las tridimensionais e mais tarde produzidas em prototipagem.

A última etapa consiste na conceção do *packaging*, com cenários de diferentes ambientes para inserir cada boneco. Na parte de trás do *package* encontra-se transcrito o conto de forma a contextualizar o mesmo.

Para a realização e conclusão destas etapas serão utilizados maioritariamente métodos comparativos, com o intuito de chegar a uma proposta viável, baseada em diferentes ou semelhantes causas encontradas nos objetos de estudo. Por exemplo, serão utilizadas e comparadas técnicas tradicionais de desenho, com as novas ofertas tecnológicas (digitais), assim como serão utilizadas inspirações de diferentes modelos de personagens criadas por *character designers* de várias empresas, ou até, personagens contemporâneas e primordiais de uma mesma empresa, como a Disney.

A pesquisa a ser utilizada tem o intuito de reunir toda a informação através de livros, artigos, sites, outros projetos, vídeos ou imagens, na procura de dados pertinentes e adequados ao assunto tratado, como por exemplo o estudo dos pequenos teatros, visto que estes foram a origem da criação de personagens físicas, como contadoras de histórias.

As narrativas

O imaginário é uma simbiose entre a imagem e a magia. Imagem das coisas, dos lugares, dos sabores, dos sentidos. Magia do sonho, do “faz-de-conta”, do simbólico, do misterioso. E se nesta simbiose entrar a memória coletiva, com os seus ditos, mitos e ritos, temos então o imaginário na sua expressão mais sublime.

(Parafita, 2002, p.9)

A literatura tradicional infantojuvenil

A literatura infantojuvenil nasce das lendas, dos mitos, das fábulas e dos contos maravilhosos, que foram transmitidos oralmente, durante séculos, por pessoas mais velhas.

No entanto, segundo Regina Zilberman (2012) no livro *A Literatura Infantil na Escola*, na passagem do tradicional para a literatura infantil, perderam-se os elementos de rebeldia, que se revelavam indispensáveis à personalidade do protagonista, e ao seu conflito interior, devido ao seu estado de impotência, refletido na criança, ainda que os elementos da natureza fantástica continuem eminentes. Mas para entender a literatura tradicional, no seu geral, e a literatura tradicional dirigida para crianças, é necessário recorrer às suas origens.

Na Alemanha, por volta do séc. XVIII, surgiu o interesse pela investigação e consolidação do conhecimento científico das narrativas populares, ou seja, dos contos maravilhosos, dos mitos, das lendas, etc. Como este tipo de narrativas era transmitido de geração em geração, a “memória do povo” tornou-se a base da investigação. Investigação essa que acaba por ser transcrita por Herder (1744-1803) num livro intitulado de: *Filosofia da História da Humanidade*. Por conseguinte, este tipo de narrativas, começou a ser encarado como uma forma eficaz de transmitir o conhecimento e os valores culturais do povo. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.154)

Estudiosos do séc. XIX, voltaram a interessar-se pelo resgate da literatura oral tradicional e popular, destacando-se Wilhelm e Jacob Grimm pelos seus reconhecidos trabalhos. Enquanto a pesquisa a registos da “memória ancestral” decorria, começou-se a ter a noção de que as narrativas de diferentes origens regionais, e diferentes padrões culturais apresentavam semelhantes argumentos, enredos, personagens, etc. Concluindo-se assim que, a literatura oral tradicional é comum a vários países, e que as narrativas poderão até ter a mesma origem, cuja a localização é revelada em sânscrito em algumas narrativas indianas. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.154)

Este tipo de narrativas poderá dividir-se em dois, na literatura oral tradicional e na literatura escrita tradicional. A literatura escrita tradicional surge na literatura de cordel, sendo que a sua transmissão tem como base a componente discursiva-linguística, logo literária,

também poderá ser representada através de outras manifestações, gestuais, musicais, etc. No entanto, este tipo de narrativas não está destinado ao registo fixo, pois são consideradas obras verbais que devem ser transmitidas oralmente, sujeitando-se a alterações. (Guerreiro & Mesquita, 2011, pp. 154-155)

Juntamente com outras tradições, como festas e danças populares, crenças e superstições e até receitas gastronómicas, a literatura oral tradicional preenche a imaginação e a identidade cultural da população. A vertente transmissora deste tipo de narrativa, faz com que esta, a maior parte das vezes, esteja associada às outras práticas populares, como rezas temporais ou dias de seca, aos romances declamados por ceifeiros, aos contos de fada e aos contos de adormecer, entre outros. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p. 155)

Como se verifica no trabalho realizado por Manuel Viegas Guerreiro (citado por Guerreiro e Mesquita, 2011, p.155)

a obra literária oral começa por ter um autor, letrado ou iletrado; depois de boca cedo se torna anónima. [...] Mantém-se o tema fundamental mas os acidentes mudam e de tal sorte se pode afirmar que, a cada exibição, a peça se recria, o que não significa que ganhe sempre em perfeição. Só neste sentido a temos por coletiva; por outras palavras: uma sucessão de variantes em que muitos colaboram, cada um por sua vez, sem lhes pôr assinatura. E assim se perpetuam, actualizando-se os temas universais.

Pressupõe-se que este tipo de literatura, enquanto tradição oral, se tornou um meio de comunicação e partilha da própria comunidade entre si, e entre diferentes comunidades, transmitindo desta forma crenças religiosas, valores éticos, sociais e educativos, e contribuindo assim para a formação da socialização. Visto que as suas origens são de diferentes contextos ambientais, sociais e geográficos, estas acabam por adquirir uma identidade cultural própria e uma autonomia que deve continuar preservada. No entanto, talvez devido

à migração populacional, regiões geograficamente afastadas contam versões, de contos, muito idênticas, o que revela a universalidade deste tipo de literatura, que se torna mais evidente e relevante nos mitos. (Guerreiro & Mesquita, 2011, pp.156-157)

A literatura de cordel, como já referida anteriormente, é uma das origens da massificação cultural. Esta surge em forma de folhetos ou folhas soltas, penduradas num cordel de barbante, expostas e comercializadas, por exemplo, em livrarias. Inicialmente eram utilizadas para registar obras teatrais e poéticas, mas acabam por se revelar como meio de divulgação da arte literária. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.162)



Fig. 9 – Literatura de cordel, Luciano Joaquim, Assessoria de Comunicação

No século XIX, iniciou-se um período de pesquisa histórica, com o intuito de resgatar a literatura oral tradicional popular.

Ao longo do tempo, este tipo de literatura, tem se revelado um meio de partilha de conhecimento, de crenças e superstições, de valores morais e éticos, assumindo um carácter pedagógico, e torna-se um intermediário de gerações. E desta forma, tem desempenhado um papel importante na socialização e educação das crianças. Hoje em dia, as escolas recorrem a outras práticas culturais, ultrapassando a escrita, e usufruindo das potencialidades do

texto oral, utilizando-o como meio pedagógico e até como ferramenta psicopedagógica. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.162)

Os intitulados “contos de fadas” tornaram-se assim alvo de atenção por parte dos investigadores do psiquismo infantil, pois, estes têm contribuído na construção de personalidades saudáveis, afrontando as teorias e escolas que desvalorizavam o potencial educativo deste tipo de narrativas orais. O que fez com que, o imaginário e a sua inter-relação com a literatura infantil se tornasse numa das matérias mais interessantes para estudos multidisciplinares, cativando e desafiando diversos especialistas como: escritores, educadores, professores, pedagogos, editores, ilustradores, cenógrafos, linguistas, antropólogos, filósofos, psicólogos e psicanalistas. (Parafita, 2002, p.9)

Cada vez existe um interesse maior no resgate deste tipo de literatura, assim como na sua contextualização. Os contos tradicionais, um dos mais importantes patrimónios da memória coletiva das sociedades, assim como as quadras populares, os romances, as cantigas infantis, as lendas, os provérbios, e outras obras de literatura oral tradicional, juntamente com outras demonstrações socioculturais (como as festas, as danças, os jogos tradicionais, etc.), desvendam uma cultura completa.

Bruno Bettelheim (2002) no livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas* salienta:

Através da maior parte da história da humanidade, a vida intelectual de uma criança, fora das experiências imediatas dentro da família, dependeu das histórias míticas e religiosas e dos contos de fadas. Esta literatura tradicional alimentava a imaginação e estimulava as fantasias. Simultaneamente, como estas histórias respondiam às questões mais importantes da criança, eram um agente importante de sua socialização. Os mitos e as lendas religiosas mais intimamente relacionadas ofereciam um material a partir do qual as crianças formavam os conceitos de origem e propósito do mundo, e dos ideais sociais que a criança podia buscar como padrão.

Como tal a literatura oral tradicional poderá adquirir duplo sentido, inserindo-se em diferentes contextos, num contexto mais formal, como meio de educação escolar, ou num contexto mais informal, como meio de entretenimento entre família, amigos ou em atividades de grupo. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.163)

A Tradição retém nela um elevado nível de conhecimento, e como tal, o ensino como formador de indivíduos, deverá conseguir fazer um balanço entre esta e a inovação, na procura da melhor solução que acompanhe evolução da sociedade, os novos contextos e meios de transmissão, mantendo a história e os seus valores arcaicos. Desta forma, o passado da tradição regenera-se socialmente. Apenas desta forma, estará garantido o futuro educativo, em prol do bem social, assim como da realização pessoal. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.163)

Com o resgate da arte oral tradicional, diversas obras literárias cultas do século XX e XXI têm incluído este tipo de literatura, através da reestruturação de mitos e de personagens provenientes do imaginário cultural tradicional. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.163)

A literatura tradicional Portuguesa

A literatura tradicional portuguesa destaca-se entre os países europeus, pelas suas particularidades e diversidades em géneros. Independentemente do tipo de literatura, quer seja oral tradicional, ou tradicional escrita, geralmente, acaba sempre por recorrer ao sentido da audição. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.158)

Diferentes géneros de literatura oral portuguesa expressam-se de diferentes formas, poderão estar em poesia, em verso, ou em prosa. Destes géneros destacam-se, os ritmos das cantigas, as orações, as fórmulas encantatórias, o conto – por exemplo: *A Gata Borralheira*, ou *As três Cidras de Amor* – ou o romance – por exemplo: *A Nau Catrineta*, ou o *D. Gaifeiros*. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.158)

Encontram-se textos de literatura tradicional de norte a sul do país, incluindo ilhas e até antigas colónias portuguesas, onde acabam por ganhar características locais, no entanto este tipo de literatura torna-se mais marcante a norte. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.158)

Trabalhos, considerados obras clássicas neste contexto, devem-se a autores como Almeida Garrett (na época romântica), Teófilo Braga, José Leite de Vasconcelos, Francisco Adolfo Coelho, entre outros escritores do século XIX e XX. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p. 159)

Foram também os escritores desta época que, conseguiram agregar o conto à literatura portuguesa. De facto, este destacou-se entre as diferenciadas tradições populares de oralidade (como a novela, o romance a crónica, etc.), devido ao esplendor da narrativa e à essencialidade da linguagem. O que fez com que este tipo de narrativa ascendesse no lirismo poético, surgindo sob a forma de um discurso complexo ou do misticismo da prosa. (Melo, 2002)

Os intitulados “Românticos”, são considerados revolucionários deste tipo de literatura. Foram eles que, maioritariamente, descobriram, estudaram e trabalharam sobre as lendas e tradições. Foi também através dos românticos, que os conteúdos imagéticos, fantasiosos e sobrenaturais persistiram. Assim, eram representadas realidades sob formas do fantástico. (Melo, 2002)

Ainda nos dias de hoje, Portugal é considerado um dos principais repositórios deste tipo de literatura, de todos estes géneros, mas principalmente da poesia oral.

Para se entender a evolução da literatura oral tradicional, é necessário proceder às suas origens, logo à origem da nossa língua, e aos contributos deixados pelos povos que passaram pelo país. Os romanos, adestraram-nos uma espécie de latim adaptado, a qual se intitulou de Romance ou Romanço, que acabou por se individualizar em dois dialetos: *Gallaeci*, falado a norte do rio Douro e *Lusitani*, falado a sul do mesmo. Estes dialetos acabam por originar o galego-português e o latim estropiado, que conseqüentemente resultam nas primeiras palavras portuguesas no século IX. Três séculos mais tarde, surgiram os primeiros textos escritos em português, e apenas no final do século XVI a língua portuguesa se individualiza por completo. Julga-se que o saber oral é tão primitivo quanto esta, deduzindo-se que a literatura oral tradicional portuguesa terá surgido na mesma época que a Língua Portuguesa. (Guerreiro & Mesquita, 2011, pp.159-160)

Desta forma pode-se concluir que, a literatura tradicional portuguesa supera o tempo limitado da escrita, ou seja, este torna-se contemporâneo num contexto literário e social, no entanto é através dele que se reconhece a sociedade portuguesa e o próprio país. (Melo, 2002)

Devido à sua amplitude histórica, o conto português contém temas suscetíveis a gerações, a estéticas de grupo, e a imaginários míticos ou territoriais da literatura portuguesa, europeia ou até mundial. (Melo, 2002)

Literatura infantil

Antigamente a infância era desvalorizada, até considerada inexistente no contexto da literatura. Os primeiros livros direcionados para crianças começaram a ser produzidos nos finais do século XVII, meados da Idade Moderna, e só a partir dessa altura é que se começou a distinguir uma nova faixa etária, com interesses próprios e necessidades diferentes. Esta renovação também se deve à tomada de poder da burguesia, logo, à sua cultura e ideologia centralizada na família, ou seja, nesta época, emergiu uma nova noção de família, centrada em novos valores, como a privacidade, sobrevalorizando e estimulando outros aspetos, como o afeto familiar. Desta forma, esta nova valorização da infância, acaba por fortalecer os laços familiares e criar meios de controle para o desenvolvimento intelectual da criança. (Zilberman, 2012)

Já nesta época, a literatura infantil era considerada como um meio pedagógico, definição que perdura até aos dias de hoje. A verdade é que este género literário já nasce com esse intuito educativo, visto que primeiros textos produzidos para crianças, foram escritos por pedagogos e professores. (Zilberman, 2012)

A literatura infantil, visa transmitir a visão adulta, algumas vezes utilizando padrões divergentes aos interesses jovens, contudo, a criança enquanto leitor poderá substituir o adulto. Desta forma, é-lhe dada a liberdade de recorrer a um mundo irreal, ao qual os mais velhos não poderão interferir, apelando à criatividade, à fantasia e ao lazer. (Zilberman, 2012)

Fatores estruturais como, o narrador, a visão do mundo, ou a linguagem, decidem o tipo de leitor destinado ao texto de ficção criado. Ou seja, também existe literatura, que por diversos motivos, como por exemplo, a linguagem complexa, desinteresse de assunto, ou até censura a personagens infantis, se torna interdita a crianças. No entanto, esta também se poderá tornar num meio intermediário entre o adulto e a criança, em que este intervém na realidade imaginária, utilizando-a para incutir a sua ideologia. Este tipo de literatura torna-se menos correta, quando é utilizada como meio de doutrinar as crianças, persuadindo-as com a imagem que a sociedade quer que assumam. Esta encontra-se muitas vezes escondida sob forma pedagógica num livro escolar. (Zilberman, 2012)

Quando não se trata de um leitor, mas sim de um ouvinte, o papel do orador, torna-se quase tão importante como a narrativa em si, visto que este faz parte da aventura que proporciona à criança. Aspectos como presença, o tom de voz, a transmissão de estabilidade emocional, e o próprio envolvimento pessoal de quem está a contar a história, tornam-se fulcrais para o entendimento da narrativa, assim como na transmissão de emoções para a própria criança, ou seja, deve ser transmitida alguma passividade, para que emoções como o medo e a angústia se tornem menos aterradoras, e para que a sua aventura se torne prazerosa. (Diniz, 1994, pp.130-131)

A literatura infantil recorre à ficção, como meio de sintetizar uma realidade com a qual o leitor ou ouvinte se depara na sua vida quotidiana. Isto é, representar o que a lógica não consegue, o que vai além da fantasia, transmitindo conhecimentos emocionais de uma forma menos direta. No fundo, submete o leitor, ou ouvinte, para um confronto interior, e metaforicamente, numa linguagem simbólica distante da realidade quotidiana, onde não existem factos, pessoas ou lugares verídicos, são transmitidos princípios e soluções aplicáveis à sua vida. (Diniz, 1994, p.129)

A criança é um ser inofensivo, e amedrontado com o que o mundo lhe oferece, com a abertura de horizontes e com as consequências do mesmo. A grande necessidade dela é o conhecimento de si mesma e do que lhe rodeia, ou seja, do ambiente familiar, do espaço circundante, e da vida social. O que a fantasia lhe proporciona é, através de uma linguagem simbólica, uma visão menos assustadora do mundo, preenchendo as suas lacunas existenciais. Desta forma, a criança reconhece o contexto no qual está inserida com as limitações, perdas e benefícios. Este tipo de leitura normalmente vem representada sobre forma de conto de fadas, de fábulas e lendas folclóricas, ou até relatos de aventuras. (Zilberman, 2012)

Neste tipo de literatura não está explícito um tipo de mensagem, mas sim uma experiência, uma convivência com o mundo criado pelo imaginário. E assim pode-se concluir que a literatura infantil realiza a sua função, como auxílio à formação de uma criança, que não deve ser confundida como uma missão pedagógica. (Zilberman, 2012)

Neste sentido, desenvolve-se a dualidade existente na literatura dirigida para crianças. Ou seja, por um lado, no contexto pedagógico, revela-se a participação adulta, como meio de

dominação da criança, logo, como meio de incutir normas e de envolver-se na sua formação moral; por outro lado, quando esta vai ao encontro dos interesses da criança, é considerado um meio de acesso à vida real, logo, um meio de orientação a experiências existenciais, reconhecidas em histórias. (Zilberman, 2012)

Outra particularidade deste tipo de literatura, é que para além de não ter um só género, como já referido anteriormente, por norma vem acompanhada de ilustrações, e admite modalidades próprias, como o conto de fadas ou histórias com animais. Estas são características que a distinguem de outros tipos de literatura. Ou seja, torna-se distinguível pela sua falta de realismo, que é substituído pela fantasia, que vem incutida nas histórias desde as suas origens. (Zilberman, 2012)

Histórias e contos infantis

Acredito no conto como uma secreta e comovida visitaç o dos mitos do homem, que em n s entraram sempre em rela  o com a geografia e com a hist ria do vivido. E com a sua mem ria culta. Trata-se de uma literatura de emerg ncia eminente. Escrita por n s, por assim a termos vivido, tamb m. Uma literatura do real que se foi distendendo pela vicissitude do quotidiano, pela porta de sa da desse <<territ rio>> imagin rio, o mar, que como tal se insinuou, assim, perante uma literatura hist rica, m stica, mitol gica, m gica, etno-fant stica, tr gica, realista, moderna, p s-moderna, como s  ela sabe ser – e como todas as outras o s o tamb m, afinal.

(Melo, 2002)

O conto   proveniente da evolu  o da mitologia, no entanto, contrariamente aos contos, os mitos s o citados como hist rias ver dicas. (Diniz, 1994, p.128)

As hist rias mitol gicas atravessaram um processo de desmitiza  o ao longo do tempo, abdicando de conte dos religiosos, e do pensamento filos fico, que tem como base a verdadeira origem e natureza dos acontecimentos, originando hist rias que acabam por se converter em lendas e contos. (Diniz, 1994, p.128)

Os contos infantis surgem, como forma de comunicar com o mundo das crian as, de despertar o seu interesse por certas experi ncias, e de lhes estimular a imagina  o a partir do confronto com pequenos problemas do dia a dia. Este tipo de contos ter  sido criado como meio de compreens o de determinados acontecimentos, e n o s  como um meio de entretenimento. Ou seja, para al m de entreter a crian a, de desenvolver a sua imagina  o e criatividade, tamb m lhe proporciona experi ncias que a v o ajudar a compreender e a contactar com os seus pr prios conflitos. (Diniz, 1994, p.128)

At  o tempo e o espa o utilizado na narrativa s o irreais, s o vividos ao ritmo decorrente da hist ria, no entanto s o relatados noutra  poca, como se pode conferir nas express es

utilizadas para começar e acabar os contos, que são, geralmente, as mesmas independentemente do conteúdo da história narrada, como por exemplo: *“Era uma vez, ...”*, *“Num reino muito distante...”*, *“Há muito, muito tempo...”*, *“Colorin, colorado, meu conto acabado”*, *“Casaram e foram felizes para sempre”*, *“Vitória, vitória, acabou-se a história”*, entre outras. Todas estas fórmulas criadas remetem-nos para um tempo irreal e para um espaço mítico, onde a fantasia prevalece, e onde nada é impossível. (Guerreiro & Mesquita, 2011, p.153)

No entanto, é também através destas expressões utilizadas, que se remete o leitor ou ouvinte, ao passado, transformando-o em presente, submetendo o futuro. Criando-se, desta forma, uma certa distância para que se entenda que não é do leitor, ou ouvinte, que se trata, ainda que este se possa identificar com elementos ou personagens do conto. É através da identificação da criança com as personagens, que são transmitidas certas experiências. Por norma, a personagem fisicamente mais pequena ou fraca desempenha o papel de herói, enfrentando os seus medos e solucionando os problemas com bravura. Assim, são transmitidos valores à criança, como a coragem, e a esperança de que ela também poderá enfrentar os seus inimigos e alcançar a vitória. Como na história abordada neste projeto, *“O Coelho Branco”* de Francisco Adolfo Coelho, que relata a história de um coelho que saiu para ir à horta e que ao regressar à sua casa, encontra-a invadida pela cabra cabrês, que diz que lhe salta em cima e o faz em três. O coelho pede ajuda a muitos animais, como o boi, o cão ou o galo, que mostram não possuir coragem para enfrentar a cabra cabrês, no entanto a pequena formiga encontra o coelho e dispõe-se a ajudá-lo, sem medos nem receios entra pela fechadura e enfrenta o inimigo. A intenção deste, e de outros contos do mesmo género, é ajudar moralmente a criança a ultrapassar os seus medos, para que esta adquira autonomia e se torne num adulto equilibrado. (Diniz, 1994, pp. 129-130)

Diversas Culturas, inclusive a Cultura Portuguesa, utiliza a narrativa como meio tradicional para transmitir a sabedoria dos mais antigos. Nestas narrativas geralmente são representadas fraquezas, identificativas da criança, em confronto com forças extremas, exibidas em formas humanas, animais, míticas, ou até naturais. No entanto, as fraquezas físicas ficam aquém da esperteza e do engenho, o que faz com que a personagem mais pequena

e aparentemente fraca seja o desfecho do conto, transmitindo a mensagem de que a criança, que se revê nessa personagem fisicamente mais fraca, dispõe de capacidades e forças que poderão vencer as suas fraquezas, tornando-a vencedora.

O conto atribui uma forma concreta, aos medos confusos e mal confinados das crianças, nomeia-os e desmascara-os, explica e demonstra como enfrentá-los de uma forma mais divertida e menos assustadora. (Diniz, 1994, p. 130)

Existem algumas sociedades, que prezam valores que vão contra as mensagens que estes contos, de expressão oral, transmitem às crianças, como a submissão e o respeito por certas normas. Chegam a ser considerados dos mais subversivos da literatura infantil, ainda que muitos deles demonstrem apreço pelos direitos dos mais desfavorecidos, como dos pobres, das crianças, ou das mulheres. (Diniz, 1994, p.131)

Um dos primeiros escritores a representar a realidade fantasiosa nas narrativas infantis foi Charles Perrault, no século XVII, seguido dos contos de fada dos irmãos Grimm, no início do século XIX. Este tipo de contos fundamenta-se na magia, resultante da existência de personagens com propriedades extraordinárias, que poderão ser representativas da personagem principal ou de personagens que estão ao seu auxílio: uma fada, um duende, um animal encantado, etc. Neste caso, quando se trata de personagens auxiliares, fundamentais ao desenlace da narrativa, elas acabam por se tornar também imprescindíveis, devido à condição precária ou carente que, por norma, a figura principal apresenta. Ou seja, geralmente, a figura principal demonstra fragilidade num determinado aspeto, seja ele financeiro, afetivo ou intelectual, como por exemplo: um soldado pobre, uma enteada rejeitada pela família, etc. É nestes casos que a magia aparece, auxiliando os protagonistas. Assim essas figuras, inferiorizadas, com a ajuda de uma força sobrenatural reverterem as situações: o soldado destrona o rei, e a enteada revela ser a preferida do príncipe. (Zilberman, 2012)

No entanto, embora a fantasia possa ajudar a criança, na interação com as suas novas experiências do dia a dia, facultadas pelos próprios livros, nestes casos, também poderá assumir a configuração de um sonho, em que um desejo insatisfeito só se realizará com auxílio. Desta forma, a narrativa poderá ser interpretada como um adulto onipotente, aliado, que resolve o maior problema do herói, voltando a torná-lo vulnerável, sujeito à dominação do outro, sem que este se questione de onde vem aquele poder. (Zilberman, 2012)

Em outros casos, as personagens menos afortunadas são as progenitoras das personagens principais, que por sua vez, demonstram ser as mais empreendedoras e corajosas, que conseguem derrotar o mal e, com o seu engenho, ficar com os tesouros, tal como acontece em “*Hansel e Gretel*” dos Irmão Grimm. Contrariamente, as personagens mais poderosas e ricas, muitas vezes são ridicularizadas. As rainhas são amaldiçoadas e não conseguem procriar, ou então geram seres disformes, como “O Príncipe Orelhas de Burro” de Adolfo Coelho. (Diniz, 1994, p.131)

Pais intolerantes, que maltratam os filhos, vão se arrependendo ao longo da narrativa, reconhecendo o seu erro e acabando por pedir perdão aqueles que se demonstraram vigorosos e heroicos, ainda que injustiçados. Nesta perspetiva existe uma inversão de princípios, em que não são os filhos a pedir desculpa aos pais, mas sim o contrário, o que faz com que os contos tradicionais populares não sejam aceites na sua totalidade, e que propositalmente caiam no esquecimento, em benefício de histórias declaradas verosímeis. Que, segundo algumas pessoas, representam os modelos ideais e educativos com que as crianças se devem identificar. (Diniz, 1994, p. 132)

Na maior parte das histórias tradicionais, o bem prevalece sobre o mal, ensinando às crianças que aqueles que praticam o bem serão recompensados, e que aqueles que praticam o mal serão castigados. As personagens a quem são atribuídos estes valores é que nem sempre vão de acordo com determinados pensamentos, e questões educativas sobre o respeito de forças ou hierarquias. (Diniz, 1994, p. 132)

Neste contexto, será interessante referir as histórias do livro *Struwwelpeter*, que defrontam os cânones dos contos infantis referidos anteriormente. Estas histórias procuram transmitir valores sociais e morais através de mais, ou menos, trágicas consequências aos maus comportamentos, sem que sejam representadas boas condutas ou heróis com que as crianças se devam identificar.

O livro *Struwwelpeter*, da autoria de Heinrich Hoffmann, foi originalmente criado para consumo doméstico em 1844, no entanto em 1845 foi publicado em Frankfurt, e mais tarde começaram a ser feitas traduções para ser comercializado em muitos outros países do mundo. A história de *Struwwelpeter* começa em 1844, quando Hoffmann quis providenciar um livro como presente de natal ao seu filho mais velho, de três anos de idade, deparando-

se com algumas dificuldades em encontrar contos ao seu gosto, decidiu comprar um livro em branco e criar as suas próprias histórias. (Andrade, Bona & Pereira, 2009, p. 135)

O livro começa por contar a história do próprio *Struwwelpeter*, que é um menino que não cuida da aparência, não corta as unhas, nem penteia o cabelo, apresentando um ar selvagem, como forma de representação aos maus hábitos, assim como as nove histórias seguintes, que ilustram os maus procedimentos, atitudes e hábitos de algumas crianças: “*Cruel Frederick*”, a história de um menino que maltratava os animais; “*The Dreadful Story of Harriet and the Matches*”, a história de uma menina que acidentalmente incendeia-se; “*The Story of the Inky Boys*”, um conto que retrata *bullying* e racismo por parte das crianças; “*The Story of the Man that went out Shooting*”, um conto sobre caça; “*The Story of Little Suck-a-Thumb*”, a história de um menino que chuchava nos dedos; “*The Story of Augustus, who would not have any Soup*”, a história de um menino que não queria comer sopa; “*The Story of Fidgety Philip*”, a história de um menino que não está quieto à mesa; “*The Story of Johnny Head-in-Air*”, o conto sobre um menino distraído, que não toma atenção por onde anda; “*The Story of Flying Robert*”, o conto que retrata um menino desobediente que é levado pelo vento. Estas histórias visam alertar as crianças para ações merecedoras de corretivos exemplares, ainda que por vezes sejam demonstradas de uma forma um pouco trágica, como com a morte, ou perda de dedos, etc., mas simultaneamente engraçadas. Desta forma, este livro serve não só para entreter e divertir crianças como para o seu próprio desenvolvimento moral. (Andrade, Bona & Pereira, 2009, p. 134)

Adaptações e representações

Com o passar do tempo, a transmissão oral deixou de ser o único meio de propagação dos contos populares. Cada vez mais, existe a preocupação com a recolha e preservação dos mesmos, registando-os de diferentes formas linguísticas ou artísticas.

Na literatura

Os contos tradicionais, ou contos de fadas, como já foi referido anteriormente, são originários da transmissão oral dos mitos. Mais tarde, trespassaram para a escrita, intitulada de literatura, ou literatura infantil. Inicialmente eram histórias transcritas sob folhas soltas, posteriormente começaram a ser organizadas dentro de um suporte mais rijo, que constitui o livro, como “texto-corpo” e objeto físico.

No século XX, temia-se pelo fim do livro, dado ao avanço das novas tecnologias, mas ao contrário do que se pensava, estas acabaram por se tornar num novo impulso, num meio de divulgação, e partilha de interesses comuns. Desta forma são reaproveitados os conteúdos, e alterados os contextos, ou suportes, sem substituir ou extinguir o suporte físico de leitura. Ou seja, o livro, o “texto-corpo”, começou a partilhar o lugar com a nova era tecnológica, que acabou por originar os livros digitais em meados dos anos 80. Estes livros eletrónicos, vieram revolucionar o mundo dos leitores, facilitando o acesso ao próprio livro, assim como ao seu índice e à pesquisa de termos, e evitando problemas como encontrar o livro esgotado, ou ter de transportar um livro demasiado pesado.

Com a evolução e diversidade de meios literários existentes na época, algumas bibliotecas deixaram de organizar a informação pelos suportes, passando a organizar por assunto, desta forma o utilizador tem livre acesso ao conjunto do livro-objeto, ao filme e ao CD-ROM. (Mimoso & Couto, 2002, pp.150-151)

Na arte

No contexto artístico, existe uma grande variedade de peças e exposições inspiradas em contos populares. Em seguida serão referidos alguns exemplos, de diversos artistas de diferentes lugares do mundo, em que a criatividade e a originalidade dão corpo e forma a esses mesmos contos.

O ano passado reuniram-se trinta artistas de diferentes nacionalidades, para moldarem e apresentarem as suas personagens favoritas numa exposição de esculturas de gelo na edição de 2016 do Metz Féérie de Glace, em França. Durante cinco semanas produziram-se cerca de 80 esculturas de 2,6 metros de altura, que teriam sido inspiradas em contos de fada de Perrault, Grimm e Andersen ⁽⁴⁾.



Fig. 10 e fig. 11 – *Sculptures de Glace*, Metz Féérie de Glace, 2015-2016

Em 2012, no Museu Nacional de Arte, em Kiev, na Ucrânia, realizou-se uma exposição um pouco diferente, em que convidava o público a fazer parte dela. Ou seja, representando a fantasia da “Bela adormecida”, cinco mulheres eram convidadas a ficar deitadas, adormecidas, à espera que o beijo do verdadeiro amor as acordasse ⁽⁵⁾.

Esta exposição convidava qualquer homem solteiro, e com mais de 18 anos, a participar.

⁽⁴⁾ Consultado a 21 de Março de 2017, disponível em <http://viagens.sapo.pt/planear/noticias/artigos/exposicao-de-esculturas-de-gelo-inspiradas-em-contos-de-fadas>

⁽⁵⁾ Consultado a 21 de Março de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ph-6U2xqytk>

Este só teria que, previamente, assinar um contrato, em que se comprometia a casar com aquela que o seu beijo acordasse. O mesmo acontecia com as mulheres, se alguma das cinco abrisse os olhos com o seu beijo, comprometer-se-ia a casar-se.

O conceito deste projeto surgiu do artista Taras Polataiko, inspirado na história de Perrault.



Fig. 12 –*Sleeping Beauty*, Taras Polataiko, Installation View National Art Museum of Ukraine, 2012

CONTOS POR UM FIO, é outro projeto, que se encontra em exposição no ano presente, 2017, realizado em Portugal. Tem como intuito conduzir o público ao mundo onírico dos contos de fadas, através das personagens representadas em marionetas, por Olga Neves. Contos como: O Lago dos Cisnes (Tchaikovsky), As Fadas (Charles Perrault), O Capuchinho Vermelho (Charles Perrault), O Sapateiro e os Anões (irmãos Grimm) e Alice no País das Maravilhas (Lewis Carroll) estarão presentes nesta exposição no Museu da Marioneta, de 18 de Maio a 30 de Outubro ⁽⁶⁾.

⁽⁶⁾ Consultado a 21 de Março de 2017, disponível em <http://museudamario-neta.pt/gca/?id=79&pais=&prod=5091>

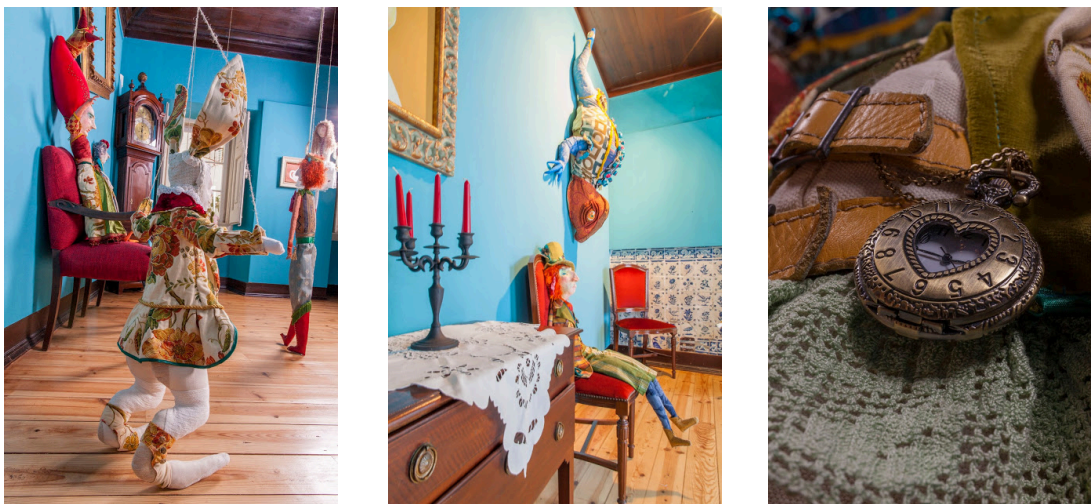


Fig. 13, fig. 14 e fig. 15 – *CONTOS POR UM FIO*, marionetas de Olga Neves, fotografias de João Maçarico

Este tema tem inspirado muitos outros artistas, de diferentes culturas e vertentes, como Anton Solomoukha, através da fotografia, ou Carol Wainio, através da pintura. Também no contexto nacional, alguns autores têm prestado o seu tributo aos contos populares, como a artista Paula Rego, através da pintura ou ilustração. *Sopa de Pedra* foi um dos recentes trabalhos, ilustrados pela artista, que aborda este tema. O Livro lançado em 2015, foi feito em parceria com a sua filha, e conta uma história popular que, segundo a mesma, sofre alterações conforme o país onde é contada, sendo que o livro contém uma versão adaptada por ela ⁽⁷⁾.

A pintora é fascinada pelas histórias tradicionais, e põe as fábulas portuguesas entre as melhores. Talvez por isso também tenha realizado a exposição “Anos 70 – Contos Populares e Outras Histórias” na Casa das Histórias, em 2010/2011. Mais tarde esta exposição deu asas a um novo projeto, intitulado de “*Deep Zoom Paula Rego Anos 70*”, que tinha como intuito, recorrendo à tecnologia, a interação do público com as próprias imagens online, possibilitando a capacidade de toque ou zoom sob as próprias, o que não era possível nas obras físicas ⁽⁸⁾.

⁽⁷⁾ Consultado a 22 de Março de 2017, disponível em <http://observador.pt/2015/10/29/paula-rego-os-contos-tradicionais-mostram-a-natureza-humana-como-ela/>

⁽⁸⁾ Consultado a 22 de Março de 2017, disponível em <http://www.dn.pt/artes/artes-plasticas/interior/obras-de-paula-rego-disponiveis-atraves-da-internet-1866074.html>

Na ilustração

A ilustração, também considerada uma expressão artística, é das que mais se destaca no contexto literário. Com a função de complementar o texto, o mundo das imagens representa uma realidade que não se deve opor nem igualar ao mundo das palavras, pelo contrário, deverá servir de estímulo ao mesmo.

Segundo Manila (citado por Maria Torres, 2002, p.264):

(...) tratam-se de imagens capazes de sugerir a história completa, quando as crianças em causa não sabem ler. As imagens estimulam a narração oral e acompanham-na. Os livros ilustrados para crianças pequenas constituem um convite ao jogo de narrar em voz alta e as ilustrações são o elemento que provoca os relatos orais que ilustram.

No entanto, existem opiniões controversas em relação a este assunto. Segundo Bruno Bettelheim, os livros ilustrados fazem com que o processo de aprendizagem das crianças se disperse, porque impede-as de imaginar e de criar as suas próprias associações visuais, fornecendo-lhes o caminho mais fácil, de menor esforço, mas incapacitando-as, a longo prazo, de desenvolvimento pessoal e criativo. Bettelheim (2002) no livro *A Psicanálise dos Contos de Fadas* salienta: “Por esta razão, um conto de fadas perde muito de seu significado pessoal quando suas figuras e situações recebem substância não através da imaginação da criança, mas da de um ilustrador.”

A ilustração nos contos infantis adquire assim um sentido ambíguo, que deverá ser sempre tomado em conta. No entanto, existe um vasto leque de ilustrações dedicadas aos contos tradicionais infantis. Gustave Doré, um dos reconhecidos ilustradores do século XIX, apresenta diversas obras dedicadas a este tema, ilustrou, inclusive, alguns contos de fadas de Charles Perrault, como o Capuchinho Vermelho, A Bela Adormecida, a Cinderela, entre outros.

No teatro

Cristina Freire (2002, p.138), em *Pedagogias do imaginário* salienta:

(...) os contos de fadas adaptados para teatro são potencialmente férteis no processo de formação da personalidade da criança. Porque, se é verdade que retemos 25% do que ouvimos (literatura oral), 50% do que ouvimos e vemos (literatura com imagens) e 75% do que ouvimos, vemos e fazemos (teatro, assistido ou representado), podemos então acreditar que as crianças, com os recursos individuais ou representado de que dispõem podem fazer face aos desafios que lhe são exigidos e as possibilidades de reparação serão imensas.

Esta preocupação, com a assimilação de conteúdo, e formação de personalidade da criança toma, cada vez mais, um papel importante na sociedade. Assim, foram criadas diversas companhias que se dedicavam a representar, apenas para um género de público, o infantil. A companhia Teatro Magia e Fantasia, lançada em 1995, em Lisboa, com o projeto “O Teatro Vai à Escola” é considerada uma das representantes, pioneiras do país, dos domínios da produção cénica voltada para o Imaginário Infantil. Atualmente, a companhia deambula por todo o País continental e ilhas, apresentando peças como “A pequena Sereia”, “Quasimodo”, “Aladino”, “Hansel e Gretel – A Casinha de Chocolate”, entre outros.

A companhia Teatro Magia e Fantasia, é reconhecida também por promover palestras para pais, professores, educadores, psicólogos, entre outros agentes envolvidos na formação e bem-estar infantil. Estas têm como intuito demonstrar que tanto o teatro, como a arte em geral, desempenham, ou devem desempenhar um papel importante na formação da criança, quer no contexto social, educativo, ou até na própria saúde. (Freire, 2002, pp.138-139)

Nas novas tecnologias

Com o aparecimento das novas tecnologias, o papel deixou de ser o único suporte de leitura. No século XX começaram por surgir os *CD-ROM's* e, consecutivamente, as páginas de internet como meios difusores de obras literárias.

Os *CD-ROM's* vinham repletos de informação. Eles continham a obra integral dos autores, dicionários, notas de ajuda, ensaios críticos, imagens, vídeos, músicas e jogos interativos. Já a internet, tinha toda essa mesma informação dos *CD's*, mas com uma maior facilidade de acesso e atualizada em tempo real.

Estes aspetos revolucionaram, não só a literatura para adultos, mas também a literatura infantil, diversificando os aspetos ou formatos dos livros, assim como as ilustrações em si e a cor utilizada.

Editoras, especialmente europeias e norte-americanas, aderiram e disponibilizavam uma grande quantidade de *CD-ROM's* para crianças. A Porto Editora e a Texto Editora tornaram-se nas mais importantes editoras nacionais neste âmbito, contêm um catálogo com grande diversidade de interações pedagógicas para crianças.

Fábulas de todo o mundo, como *O Pedro e o Lobo* ^(a), *A Caça ao Tesouro* ^(b) ou *Peter Pan* ^(c), foram nesta altura adaptadas para este tipo de *CD's*, como animações acompanhadas de voz e música.

Nesta época, também começaram a ser criadas milhares de páginas na internet, dirigidas a um público infantil, algumas criadas pelos pais, ou até pelas próprias crianças. Estas páginas continham listas das suas histórias favoritas, dos seus heróis, e poderiam até conter desenhos feitos pelos próprios. Surgem também páginas pessoais de autores e ilustradores, assim como páginas de divulgação, dedicadas à Literatura Infantil, que abordam obras de diversas épocas e diferentes autores. Algumas destas páginas, dispõem inclusive do download gratuito de e-books, ou seja, de livros em formato digital. (Machado, 2002, p.155-156)

^(a) Jones, Chuck, Peter and the Wolf, Time Warner Interactive, 1994 (com música de Prokofiev).

^(b) Wood, Amanda, The Treasure Hunt, OmniMedia, 1994.

^(c) Barrie, J. M., Peter Pan, Electronic Arts, 1994.

Com o avanço da tecnologia, os contos de fadas não inovaram só a sua forma de apresentação enquanto obra literária, mas também a própria forma de representação do conto, estreando-se no mundo audiovisual.

O cinema de animação, tende a recorrer à literatura para se inspirar e produzir filmes. Produtoras como a *Disney* e a *Warner Bros.*, dedicam-se a criar e a recriar histórias que entretem gerações até aos dias de hoje, conquistando não só o público infantil, como o público adulto.

Segundo Inês Melo (2015), no artigo para a revista *Estante*:

Desde os contos árabes d'*As Mil e Uma Noites* às obras de autores como o francês Charles Perrault, os alemães Jacob e Wilhelm Grimm e o dinamarquês Hans Christian Andersen, a literatura infantojuvenil tem inspirado cineastas de todo o mundo. Os contos de fadas, em particular, deram origem a alguns dos filmes de animação mais amados por miúdos e graúdos, sendo também desta forma passados de geração em geração.

Em 1937, a Disney produziu o clássico *Branca de Neve*, que é reconhecido como a primeira longa-metragem baseada num conto de fadas, resgatado originalmente pelos irmãos Grimm. Outros contos de princesas como *Cinderela*, ou *A Gata Borralheira*, *A Bela Adormecida*, e *Rapunzel* (adaptado já no século XXI e intitulado de *Entrelaçados*), fazem hoje parte da coleção de filmes da Disney. Hans Christian Andersen é mais um autor de contos infantis adaptados ao grande ecrã. *A Pequena Sereia* é um desses contos, outro, menos conhecido em Portugal, é *A Rainha das Neves*, que originou um dos filmes de animação de grande êxito, *Frozen*. Também o conto da autora francesa Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, *A Bela e o Monstro*, se readaptou em 1991, tendo sido considerado um dos filmes de animação mais elogiados de sempre. Existem muitos outros casos que poderão ser mencionados, como *Aladino*, conto que integra *As Mil e Uma Noites*, ou o *Pequeno Polegar*, ou ainda o Pinóquio, entre outros. (Melo, 2015)



Fig. 16 – Wallpaper do filme *Entrelaçados*

Os animais dos contos de fadas também terão ganho algum protagonismo no grande ecrã. *O Gato das Botas*, é mais um exemplo de conto que terá gerado um filme. A origem deste provém do grande sucesso que a personagem teve num dos vários filmes de *Shrek*. Será interessante referir, que a história de *Shrek* é narrada no mundo dos contos de fadas, onde independentemente da sua origem, vivem todas as personagens dos diferentes contos. Ao longo do tempo, diferentes adaptações terão sido feitas a este nível, e não só num contexto infantil. Nos últimos anos, diferentes produtoras têm apostado na readaptação dos contos para um público mais abrangente, mantendo a fantasia, mas tornando tudo mais real, num contexto mais sério. *Alice no País das Maravilhas* (2010), *A Rapariga do Capuz Vermelho* (2011), *A Branca de Neve e o Caçador* (2012), *Hansel & Gretel: Caçadores de Bruxas* (2013), *Maléfica* (2014) e *A Bela e o Monstro* (2017), são alguns dos exemplos de filmes deste gênero. Nem todos estes filmes são apropriados para os mais pequenos, no entanto alguns deles mantiveram-se fieis à história dos desenhos animados, e ainda que sejam utilizadas pessoas como protagonistas, estas são acompanhadas por criaturas ou bonecos que poderão cativar o público mais jovem.



Fig. 17 – Wallpaper do filme *Maléfica*

Independentemente da história, da sua moral, ou dos protagonistas, o que se pode concluir é que a literatura é uma base, de grande importância, que sustenta o cinema de animação. Assim, talvez se consiga preservar os contos de fadas no domínio cinematográfico, pois a sua forma de transmissão oral, de geração em geração, já não é tão usual no século XXI. Ainda dentro da realidade virtual, há que referenciar os videojogos, como outro meio de representação aos contos tradicionais. E à semelhança do que acontece no mundo do cinema, estes também poderão assumir diferentes formas, inserindo-se em diferentes contextos, manipulando espaços e personagens, de forma a agradar um maior número de pessoas, com diferentes interesses e faixas etárias.

Empresas como a Disney, lançam diversos jogos que acompanham a história dos filmes, cativando miúdos e graúdos. São imensos os jogos disponíveis para diferentes consolas como, a *Playstation*, a *Nintendo*, a *Xbox*, entre outras. Em 2013 a Disney lançou, inclusive, uma nova plataforma intitulada de *Disney Infinity*, esta plataforma tem como objetivo a utilização da própria personagem física na interação do jogo, ou seja, é utilizada uma base, onde é colocada a personagem que se pretende ativar virtualmente no próprio jogo.

Outros tipos de jogos, dentro da mesma temática, são adaptados para um público mais

exigente. Como por exemplo os jogos do reconhecido designer American McGee. Entre eles destacam-se, com grande sucesso, *American McGee's Alice* ⁽⁹⁾, lançado no ano 2000, baseado no conto de Lewis Carroll, *Alice no País das Maravilhas*; *American McGee's Grimm* ⁽¹⁰⁾, lançado em 2008, em que cada episódio do jogo corresponde a um conto dos irmãos Grimm; e a sequência de Alice, *Alice: Madness Returns* ⁽¹¹⁾, lançado em 2011.

⁽⁹⁾ Consultado a 27 de Março de 2017, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0251576/>

⁽¹⁰⁾ Consultado a 27 de Março de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=dkCzkKhJOeM>

⁽¹¹⁾ Consultado a 27 de Março de 2017, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt1976517/>

Conclusão do capítulo

Com o desenvolvimento deste capítulo, concluiu-se que os contos de fadas, desde a sua origem, têm vindo a desempenhar um papel importante na vida das crianças, não só como meio de entretenimento como transmissor de história, valores e moral. Com tal, e com a facilidade oferecida pelos recursos disponíveis nos dias que correm, torna-se indispensável o resgate dos tradicionais contos infantis, pois só desta mesma forma é que serão registados e preservados marcos históricos, crenças, costumes, provérbios, etc., de países ou cidades, contados de uma forma mais, ou menos fantasiosa, que encantam miúdos e graúdos.

Por estes mesmos motivos, este projeto visa a exploração desta vertente, analisando um conto na sua expressividade visual. O conto preferencialmente escolhido, *O Coelho Branco*, partiu da sua própria nacionalidade, sendo que outro dos objetivos é valorizar o património Português.

As imagens

“Períodos de grandes transformações são até comuns – a cada dois ou três séculos a sociedade se reorganiza. A arte, como espelho da sociedade, é atingida e reflete fielmente (ainda que à sua maneira) essas transformações. O estudo de sua história nos fornece informações valiosas para compreender as implicações estéticas desses períodos.”

(Júnior, 2001, p.27)

Imagens e representações

Crê-se que as figuras que antevêm todo o processo de criação e desenvolvimento de personagens como forma de comunicação, divulgação e representação de epopeias, lendas, histórias ou contos terão sido concebidas 1000 a.C. na Índia, ou na China. Essas figuras eram bonecos simples, compostos por materiais encontrados nas ruas. Porém, mesmo com toda a sua simplicidade, estes bonecos começaram a ser reconhecidos devido aos fantásticos espetáculos que proporcionavam⁽¹²⁾. Baseados principalmente em epopeias e lendas locais, acabam por ganhar diferentes particularidades de país para país, o que faz com que adquiram identidade própria, e reflitam as diferentes expressões criativas neles incutidas, como a pintura, a escultura, a música, a dança, entre outros elementos regionais. Desta forma, têm mantido um papel de grande importância no entretenimento tradicional ao longo dos anos⁽¹³⁾.

As inúmeras técnicas trabalhadas ao longo desses anos, e assentes no século XIX, originaram os princípios da “modernidade” do século XX. Estas técnicas resultam da combinação das novas tecnologias com as formas tradicionais, tendo em conta o aumento da consciência global e o interesse pela cultura popular. A modernidade do século XIX, desenvolveu-se através da combinação do espetáculo com a tecnologia, originando assim os primórdios dos filmes, como a projeção de imagens das lanternas mágicas, os dioramas, os espetáculos miniatura dos teatros de papel, ou ainda o teatro popular de marionetes. (Bell, 2007)

A lanterna mágica, apareceu ao mundo descrita pelo seu criador Athanasius Kircher, no texto *Ars Magna Lucis et Umbrae*, em 1645, na cidade de Roma. Esta invenção não passava de uma caixa, com uma fonte de luz e um espelho curvo no seu interior. O seu mecanismo era extremamente simples, e visava a projeção de imagens retratadas em pequenas lâminas de vidro, o que conseqüentemente, estimulou o interesse de cientistas, que acabaram por explorar as suas capacidades como meio de entretenimento. No entanto, só em pleno século XVIII é que a lanterna mágica deixou de ser considerada um objeto de estudo

⁽¹²⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <https://www.bransonshows.com/articles/PuppetShowsHistoryofthePuppet.htm>

⁽¹³⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <http://ccrtindia.gov.in/puppetforms.php>

científico, quando o cientista holandês Pieter van Musschenbroek demonstrou que um disco giratório, semelhante ao que Kircher teria descrito, conseguiria criar ilusões em movimento. (Júnior, 2001, pp.30-31)

Ao longo dos anos a exploração e desenvolvimento desta invenção, conduziu-lhe ao seu sucesso, o que consequentemente, levou à exploração de novas invenções que reincidentem sobre a ilusão de movimento criada.

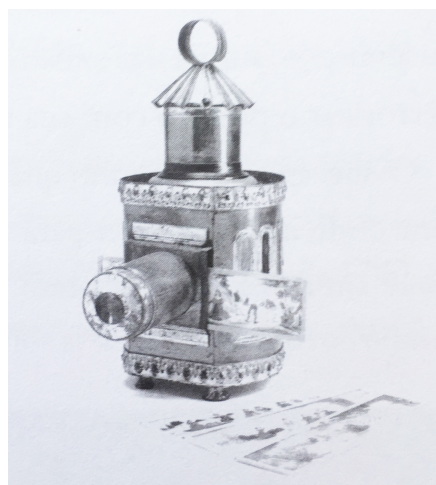
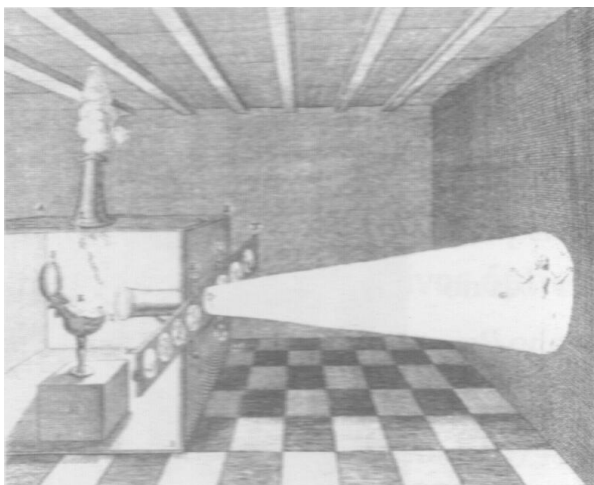


Fig. 18 – “Lanterna mágica, Ucla Research Library, coleção especial, 1645” | Fig. 19 – “Lanterna mágica construída em latão Augustin Lapierre (França c. 1880). Coleção de Mike & Jeanne Glad”

Em 1825 surgem os primeiros taumatroscópios, que são discos com imagens desenhadas nos dois lados, que ao serem girados com alguma rapidez, através dos cordões presos ao disco, transmitem a ilusão de movimento das imagens, como se estas mantivessem uma aparência única. Três a sete anos depois, Joseph Plateau e Simon von Stampfer, desenvolveram os primeiros dispositivos que apresentavam, efetivamente, a animação dos desenhos. Fenaquistoscópio, o dispositivo desenvolvido por Plateau, consistia no movimento giratório de dois discos, em que um continha uma sequência de imagens pintadas em torno de um eixo, e outro, com algumas fissuras, posicionado na mesma direção. Quando os discos começavam a girar, criavam a ilusão de movimento das imagens através das gretas. O estroboscópio, desenvolvido por Stampfer, era semelhante, mas continha apenas um disco com fissuras entre as imagens. Este dispositivo era utilizado em frente a um espelho, para criar a ilusão através das fissuras. (Júnior, 2001, pp.34-35)

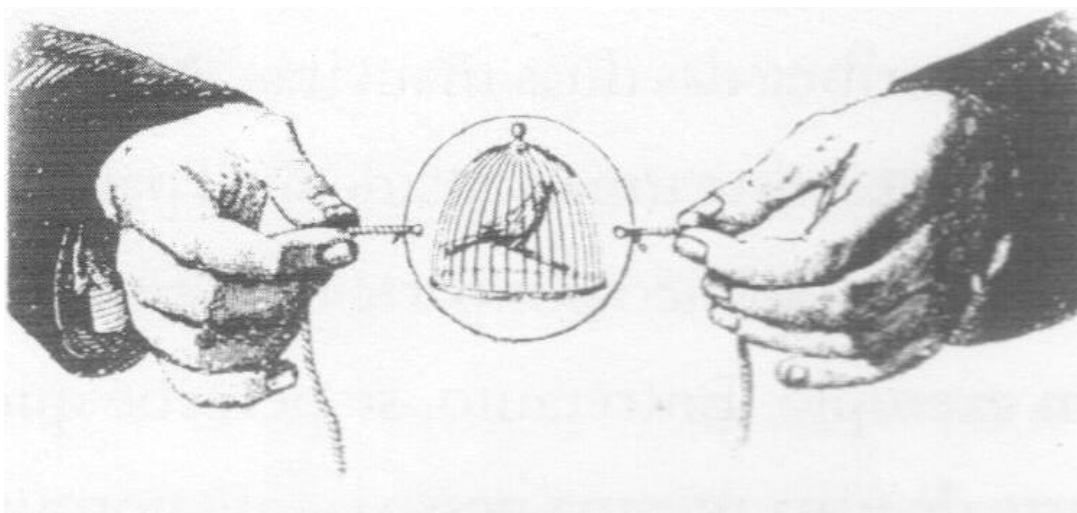


Fig. 20 –“Taumatroscópio, Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, Hollywood, 1825”

Mais tarde, em 1834, surge o *daedalum*, desenvolvido por William Horner. Este dispositivo é hoje reconhecido como zootroscópio, ou roda da vida. Os princípios utilizados neste dispositivo são os mesmos dos anteriores, no entanto as imagens aqui eram apresentadas em tiras de papel e encaixadas num tambor giratório. Quando se girava o tambor, era possível observar o movimento das imagens através das suas fissuras. (Júnior, 2001, p.36)

No entanto, o dispositivo com maior simplicidade e que mais despertou o interesse do público foi o *Keneograph*, mais conhecido por *flipbook*, ou livro mágico. Este dispositivo surgiu em 1868 e consiste em sucessivas páginas de desenhos ou fotografias dispostas em sequência num pequeno livro. Ao virar as páginas, com alguma rapidez, a ilusão de movimento é automaticamente criada. (Júnior, 2001, p.36)

Todos estes dispositivos, são considerados antecedentes do cinema. E o *flipbook*, ainda hoje é utilizado, como recurso, em algumas produções de filmes baseados em animação com desenhos. (Júnior, 2001, p.36)

Outros tipos de representação, como os *peep shows* e os dioramas, e os pequenos teatros, visavam o entretenimento do público aristocrata da altura. Os *peep shows*, reconhecidos já no século XV por Leon Battista Alberti, tinham como objetivo criar ilusões através da manipulação da perspetiva de imagens, no entanto a forma mais reconhecida de *peep shows* era apresentada através de uma caixa, em que o espectador, apelando ao senso da visão, poderia usufruir de uma ilusão ótica criada a partir de um ou vários orifícios por onde

o espectador podia observar simulações, por exemplo, de cenas teatrais, altamente decoradas. Outros assuntos como animais e paisagens, cerimônias e festivais da corte, cenas indecentes, etc., eram também representados neste tipo de caixas⁽¹⁴⁾. Já os dioramas foram apresentados pela primeira vez ao público em 1822, por Louis Jacques Mandé Daguerre (1789-1851) e Charles-Marie Bouton (1781-1853). Este tipo de espetáculos era focado na representação de movimentos, através de efeitos de iluminação que trespassavam as pinturas translúcidas ou opacas representadas em telas transparentes (Hutterer & Kamcke, 2015, p.10). Ao passo que, os pequenos teatros oriundos do final do século XVIII, tinham como propósito representar o verdadeiro teatro e, por norma, eram dirigidos para crianças. Eram publicadas peças com personagens, para serem recortadas e colocadas no teatro, de forma a completar o brinquedo. Desta forma tornou-se possível a realização destes pequenos espetáculos, que proporcionavam agradáveis momentos em dias de festa. Normalmente eram representados temas históricos, religiosos, cenas de caça, de ópera ou de comédia. Começaram também a ser muito utilizadas as folhas com atores e atrizes populares da época, que mais tarde originaram as folhas de personagens dos pequenos teatros. (Ribeiro & Vieira, 2008, p.8).



Fig. 21 e fig. 22 – *Spooners Perspective View of the Great Exhibition*, designed by George F. Bragg and published by William Spooner, 1851

⁽¹⁴⁾ Consultado a 16 de Agosto de 2017, disponível em <http://www.peepshowmovie.com/history.html#page=ENG>

Os teatros de papel são originários da época romântica, nasceram da afeição da alta burguesia pelo teatro do século XIX, e permitiram que as peças mais célebres de teatro fossem acessíveis e visíveis a todos, incluindo às crianças.



Fig. 23 –Pollock's Neptune Theatre, c. 1880-1900

Os elementos constituintes do mesmo (boca de cena, cenários, bastidores laterais, pano de boca) eram vendidos em folhas, para serem recortados e colados em cartão ou madeira, montando um palco sobre uma base de madeira. As personagens, eram figuras de papel, que normalmente mediam cerca de 9 a 13cm, e também poderiam ser coladas sobre uma base de cartão ou madeira, manipuladas verticalmente ou horizontalmente através de uma vareta de madeira, papel ou metal (Ribeiro & Vieira, 2008, p. 11).

Estes teatros eram representados conforme a cultura de cada país. Em Inglaterra publicavam peças completas, das quais fazia parte um pequeno livro (com o texto da peça resumido), a folha dos personagens (com variadas posições e fatos, os cenários), e a fachada

ou palco do teatro (Ribeiro & Vieira, 2008, p. 12). O mercenário William West publicou a sua primeira folha de personagens dos pequenos teatros em 1811, que obteve um grande sucesso entre as crianças de Londres, permitindo-lhe lançar o seu primeiro conjunto completo de gravuras teatrais em 1812. Sucederam-se vinte anos de trabalho, em que publicou folhas de personagens, cenas, ilusões e teatros de papel. Como referido anteriormente eram comercializados teatros de papel completos, com cenários para 146 peças contemporâneas, no entanto se o comprador preferisse poderia adquirir apenas conjuntos de personagens, adereços, ou livros de cena. As primeiras folhas a serem utilizadas como modelo para os pequenos teatros, tinham a vantagem de incluir elementos de design extra, apresentando assim ao comprador um leque de combinações de decoração. (Nield, 2004)

O mercenário alemão Ferdinand Schreiber dirigia os seus catálogos especificamente às crianças. Foram criadas folhas com cerca de oitenta personagens, que revelam a sua preferência pelas histórias infantis. Contrariamente a Inglaterra, na Alemanha, normalmente a personagem era desenhada uma vez numa pose apenas. (Ribeiro & Vieira, 2008, p. 19) Em França não eram impressos textos, apenas folhas, inspiradas em lugares da própria vila, como a caserna, a prisão e as ruas de Epinal. Através das folhas de personagens são reconhecíveis algumas histórias como *A Lâmpada de Aladino*, *a Branca de Neve*, *a Galinha dos Ovos de Ouro*, *a Ópera Cômica* ou *Fausto* (Ribeiro & Vieira, 2008, p. 24). Em Portugal existiam pequenas reproduções raras, diferentes de todas as edições de teatros da Europa. Nos finais do século XIX foram produzidos em França, um conjunto de livros em português muito idênticos aos teatros de papel, *Theatro Infantil Portatil*. Era um conjunto de livros animados com contos para crianças, como *A Bela Adormecida*, *Aladino* ou *a Lâmpada Maravilhosa*, *A Gata Borralheira* ou *O Barba Azul*. Estas histórias são apresentadas no interior de um teatro comum a todas, muito completo e embelezado, contendo páginas de menor dimensão, que por sua vez, ao se virarem mudam as cenas ou personagens dentro do palco. Entre 1830 e 1840 os teatros de papel atingiram o seu auge, contudo começou a haver um decréscimo a partir da segunda metade do século XIX. Nessa altura começaram a ser produzidas em série as marionetas e decorações para um outro tipo de teatro, idêntico ao teatro de papel, mas de maior dimensão. (Ribeiro & Vieira, 2008, p.28).

As marionetas, também conhecidas como fantoches de corda, fazem parte dos quatro tipos de fantoches principais. Os fantoches de sombra (manipulados através da luz), os fantoches de luva, e os fantoches de vara (idênticos aos de luva, mas manipulados por varas a partir de baixo), são os outros três tipos de fantoches utilizados em quase todo o mundo ⁽¹⁵⁾.

O carácter do teatro deste tipo de figuras é definido por elementos como a cenografia, os cenários, os figurinos e a tecnologia utilizada, que se tornam fundamentais e indispensáveis ao desenvolvimento das personagens e dos próprios espetáculos. McCormick argumentou que estes bonecos de influência italiana (*fantoccini*), executavam truques que ultrapassavam as capacidades do ser humano em palco, o que faz com que os teatros de marionetes do século XIX, como teatros de arte com recursos a outros materiais, se aproximem aos modos de representação tecnológica que surgem no século XX, acabando por substituir o teatro de atores como meio dominante de entretenimento. McCormick afirma também, que a evolução do teatro de marionetes revelou-se na crescente variedade de temas ao longo do século, deixando o foco de fantoches de melodrama com o qual começou, e representando outros temas como os atos de circo. Consequentemente, este modo de atuação moderna deu origem à tecnologia de cinema, que inicialmente partilhava o palco com *fantoccini*, mas que com o tempo atingiu tamanha popularidade, e acabou por levar o teatro das marionetes ao declínio. (Bell, 2007)

No entanto, o teatro de fantoches manteve o seu valor, e com o passar do tempo deixou de ser só um programa de entretenimento, começando a ser também utilizado como projeto de ajuda à humanidade, de forma a sensibilizar as pessoas para o primor do som, da forma, da cor e do movimento. Estes projetos, através da satisfação estética da composição dos bonecos e da sua forma de comunicar, visam ajudar no desenvolvimento integral da personalidade da criança, motivar o desenvolvimento mental e físico de pessoas incapacitadas, e ainda conscientizar a humanidade para a preservação do ambiente e da cultura ⁽¹⁶⁾.

⁽¹⁵⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <https://www.bransonshows.com/articles/PuppetShowsHistoryofthePuppet.htm>

⁽¹⁶⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <http://ccrtindia.gov.in/puppetforms.php>

A origem e história dos fantoches na Grã-Bretanha

Os fantoches são a origem do uso da figura abonecada como forma de divulgação e comunicação de uma narrativa. Como tal, o seu entendimento e a sua história tornam-se cruciais para o desenvolvimento deste projeto. Decidiu-se estudar a Grã-Bretanha como referência, como um mero exemplo para compreender a evolução destes bonecos, tanto num como em vários países, e como é que se tornaram relevantes e históricos, sendo que neles estão intrínsecos os princípios utilizados ainda hoje na concessão de personagens tridimensionais. Será também importante referir o impacto e utilidade que os fantoches e as suas técnicas continuam a ter em pleno século XXI.

Não existem registos dos primeiros espetáculos de fantoches realizados na Grã-Bretanha, no entanto a palavra “*puppet*” já era comum em Inglaterra no século XIV. Julga-se que os primeiros espetáculos tenham sido operados por franceses quando estes foram para Inglaterra, visto que este tipo de espetáculos já era residente em França desde o século XIII.

Nos tempos medievais, os fantoches de luva eram os mais populares, devido ao facto de serem os mais fáceis de transportar pelos menestréis ou por outros artistas viajantes. Os espetáculos da época eram baseados em histórias bíblicas e lendas gregas ou romanas. Monges e sacerdotes também usufruíam de fantoches para pregar o cristianismo, ou para contar histórias bíblicas na igreja.

Registos revelam que o Diabo foi apresentado num espetáculo de fantoches em 1599. O Diabo era usado como representação dos maus atos, de forma a criar lições vividas e imaginativas, numa época em que o clero beneficiava dos bonecos como forma de pregar o cristianismo. Samuel Butler, no século XVII escreveu um poema, que descreve como usavam os fogos de artifício nos espetáculos que envolviam o diabo. Estes eram usados como forma de comparação aos perigos do fogo do inferno.

Nesta época, os fantoches de sombra foram considerados os mais sábios, porém os fantoches de luva eram os mais comuns na altura, e são eles que fazem maioritariamente parte da progressão dos teatros de fantoche entre 1642 e 1660⁽¹⁷⁾.

⁽¹⁷⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/>

Com o retorno de Charles II, vieram novos artistas, e novos fantoches, incluindo a figura italiana *Pulchinello*, batizado por *Punchinello*, ou *Punch* em Inglaterra. Em 1662, Samuel Pepys, registou o *Sr. Punch* em Inglaterra. Depois de ser apresentado, dentro de uma baraca, e de realizar diversos espetáculos, inclusive para o Rei, o *Sr. Punch* conseguiu que os pequenos teatros ganhassem outra popularidade. Registos revelam que o *Sr. Punch* foi acompanhado pelo Diabo em diversos espetáculos.

No século XVIII o teatro de fantoches estava muito em voga no entretenimento adulto.

Após a abertura do teatro em St Martin's Lane, dos fantoches de Martin Powell, sucedeu-se a abertura de outros teatros.

Em 1770, iniciou-se a ópera cómica em Londres, um novo tipo de teatro introduzido por uma companhia de *fantoccini*, ou marionetas italianas.

Em 1777, já os teatros de sombra de estilo oriental, conhecidos por "Ombres Chinoises", residiam em Inglaterra.

Nesta época, os espetáculos de fantoches eram maioritariamente apresentados em grandes feiras, e muitas vezes era apresentada a versão do *Sr. Punch* em marioneta, no entanto este tipo de espetáculos tornava-se demasiado dispendioso, o que levou praticamente ao seu desaparecimento. Em contrapartida, eram exibidos, em cabines portáteis de rua, espetáculos de fantoches de luva de *Punch* e *Judy*, que atingem grande popularidade entre as famílias londrinas ⁽¹⁷⁾.



Fig. 24, fig. 25 e fig. 26 – *Mr. Punch*, Fred Tickner, 1975, The Victoria & Albert Museum

A mãe *Shipton* foi outra personagem marcante na história dos fantoches, ilustrada como uma velha, com um nariz torto e queixo empinado, e caracterizada no mundo do espetáculo como um fantoche de truques que fumava cachimbo, ela foi considerada uma profetisa, que previu acontecimentos históricos como a Guerra Civil.

Na primeira metade do século XIX, houve uma progressão nos espetáculos de *Punch e Judy*, devido ao facto dos espetáculos de cabine só necessitarem de uma pessoa, o que fazia com que fossem mais baratos de operar, em comparação aos grandes espetáculos de feira, que acabaram por cair em decadência, levando ao desaparecimento do Sr. *Punch*.

Em 1850, *Punch e Judy* começam a perder popularidade, no entanto voltaram a ficar em voga devido ao aumento de feriados e lazer que a população adquiriu no final do século XIX. Começaram a ser exibidos espetáculos de *Punch e Judy* em festas e eventos sociais, como nas ruas e à beira mar. Embora estes espetáculos não fossem concebidos para entretenimento infantil, famílias inteiras assistiam aos mesmos.

Na época em que *Punch* deixou de ser uma marioneta, e se apresentou como um boneco de luva, a sua mulher *Judy*, foi intitulada de *Joan*. Segundo consta, *Joan* foi registada em 1818, demonstrando também uma mudança profunda na sua personalidade, enquanto *Judy* era uma mulher mal-humorada, que bateu em Sr. *Punch* quando este lhe pediu o primeiro beijo, *Joan* tornou-se uma vítima de agressão do mesmo.

Devido à introdução das ferrovias e dos comboios de excursão, *Punch e Judy* começaram a ser recebidos com grande popularidade em resorts à beira-mar, o que os tornou num ícone da época, que perdura no século XX. No entanto, no início do século XX, os fantoches começam a cair em decadência, devido à diversidade de entretenimento, incluindo o aparecimento do cinema ⁽¹⁷⁾.

Devido ao início da Primeira Guerra Mundial, a maior parte das grandes demonstrações de fantoches itinerantes dissiparam-se, devido ao facto das pessoas que operavam os espetáculos terem sido convocadas para participar na mesma. No entanto, o teatro de fantoches voltou a florescer nos anos 20 e 30, quando Walter Wilkinson percorreu toda a América e

⁽¹⁷⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/>

Grã-Bretanha, exibindo os seus espetáculos de fantoches, demonstrando as diferentes possibilidades dramáticas que os fantoches de luva poderiam ter além de *Punch e Judy*.

Nessa época começaram a ser criadas marionetas profissionais, originárias de uma sociedade de amadores, da qual fazia parte William Simmonds, Walter Wilkinson e seus irmãos Gair Wilkinson, Waldo e Muriel Lanchester, e John Bickerdike.

Durante a segunda Guerra Mundial, os Lanchesters, fizeram uma turnê pela Entertainments National Service Association (ENSA) em Inglaterra. E logo após a guerra, Waldo Lanchester e Harry Whanslaw, cooperaram na regeneração das marionetas na Grã-Bretanha. Ambos, sem experiência, foram testando os fantoches e os controles dos mesmos. Em 1926 tiveram a sua primeira performance, e um ano depois fundaram o London Marionette Theatre, em Stamford Brook. Mais tarde, juntamente com Jan Bussell, inovaram alguns aspectos das marionetas, como o controle vertical, novos tipos de articulações e métodos de equilíbrio ⁽¹⁷⁾.



Fig. 27 – *The London Marionette Theatre, Keystone View*, século XX

London Marionette Theatre, foi o pioneiro das transmissões de fantoches na televisão, realizando nove transmissões, a preto e branco, no Baird Studios em 1933. No final dos anos

40, já existiam diversas empresas de fantoches profissionais na Grã-Bretanha. E devido à evolução tecnológica, os fantoches tornaram-se mais acessíveis e populares, como forma de entretenimento em casa para toda a família.

Devido à televisão britânica infantil dos anos 50, 60 e 70, personagens de diversos tipos de fantoches ganharam vida e popularidade. “*Muffin the Mule*”, foi a primeira marioneta a tornar-se uma estrela de televisão. E foi também nesta época que Jim Henson criou os lendários bonecos de “*Sesame Street*” e “*The Muppets*”, que obtiveram grande sucesso perante o público britânico e tornaram-se um ícone até aos dias de hoje.

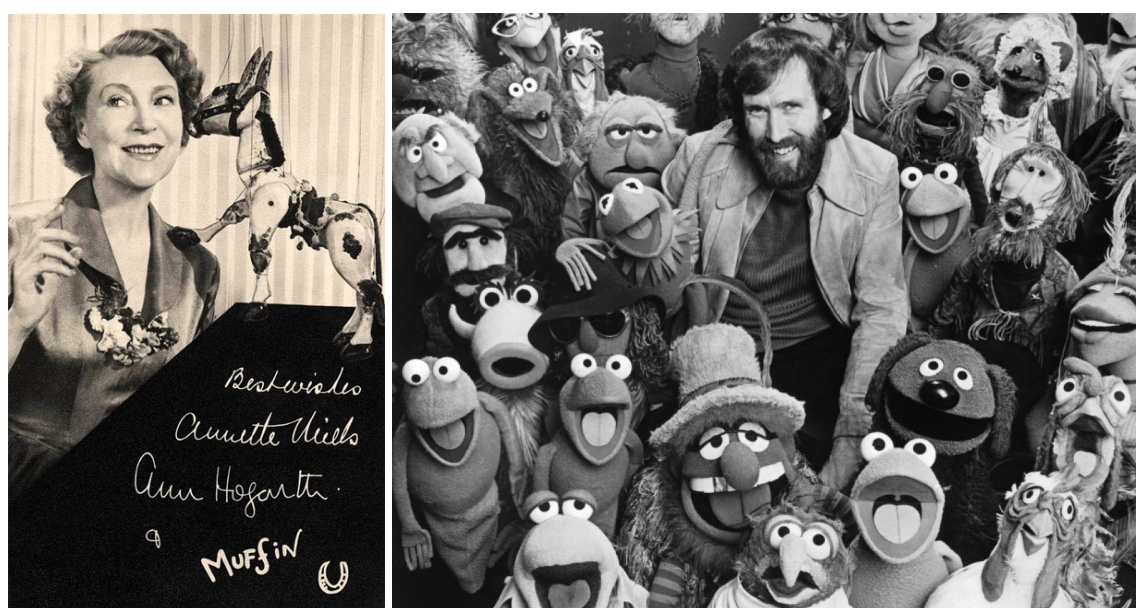


Fig. 28 – Annette Mills with *Muffin the Mule*, Gerald Morice Collection, 1950 | Fig. 29 – Jim Henson and *The Muppets*, 1980

Nos anos 80 foram inaugurados diversos teatros de fantoches. Produziram-se fantoches em grande escala, e fantoches destinados à televisão. Peter Fluck e Roger Law criaram os bonecos “*Spitting Image*”, com o intuito de resgatar as tradições do século XVIII, ou seja, o uso de fantoches satíricos.

Apenas alguns teatros sobrevivem na Grã-Bretanha em pleno século XXI, devido às dificuldades financeiras e às autoridades locais. As pessoas que operam fantoches têm procurado novas oportunidades em empresas e produtoras que incorporem fantoches no seu trabalho. No entanto, existem espetáculos que continuam muito em voga nos palcos londrinos,

como por exemplo '*The Lion King*', apresentado em fantoches de sombra ou até com bonecos de grandes escalas, desenvolvidos por Julie Taymor, exploradora de técnicas de milhares de anos.

Os fantoches são cada vez mais explorados, enquanto ferramentas na ajuda humanitária. Recentemente todas as organizações de fantoches na Grã-Bretanha fundiram-se sob uma bandeira única, com o intuito de garantir o futuro da arte representado num espetáculo de teatro.

Mr. Punch, após mais de 300 anos, continua a entreter pessoas por todo o país, e tem direito a uma comemoração anual em Covent Garden.

Depois dos anos 60, surgiram novos tipos de performances no teatro britânico, que resultam da fusão dos atores tradicionais com fantoches. Têm sido realizadas outras combinações do mesmo gênero, como por exemplo, a fusão do cinema com o teatro, de Forkbeard Fantasy, que usa as técnicas tradicionais das marionetas para a conceção de personagens mecânicas, resultando num misto de criaturas estranhas como Anthony ⁽¹⁷⁾.



Fig. 30 – Anthony, Forkbeard Theatre Company, 1999

⁽¹⁷⁾ Consultado a 15 Dezembro de 2016, disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/>

Tecnologias de representação e expressão

A arte sempre estivera interligada com a técnica, podemos constatar até, que de certa forma, a arte torna-se numa forma de expressão fundamentada ou produzida através da própria técnica. No entanto esta não consiste apenas na sua vertente operacional, antes pelo contrário, é a fusão da subtil utilização da técnica com o uso da linguagem expressiva que enriquece a arte. (Júnior, 2001, p.17)

São atribuídos diferentes significados às diferentes vertentes intrínsecas à arte, o que torna possível separá-las. A expressividade, ou criatividade é do domínio do ser humano, enquanto a técnica está relacionada com funções externas. Ou seja, a vertente operacional da arte visa impor-se à natureza, dominando-a através de um processo estruturado, à semelhança de outros animais, como as abelhas que criam colmeias com formas geométricas, esteticamente apelativas. Já a expressividade apela ao equilíbrio interno individual de cada indivíduo, através da experiência adquirida e da sua vida quotidiana. Esta capacidade torna possível a criação de símbolos, ou objetos, que caracterizam o ser humano. Através desses símbolos, ou objetos, são transmitidos, ou comunicados, estímulos e valores, como emoções, que nos diferenciam dos outros animais. (Júnior, 2001, p.17)

Como se pode verificar, a arte é dominada, fundamentalmente, pelo âmbito da expressão, transmitida através dos tais símbolos estéticos, dos quais a materialização depende, aí sim, da técnica. Assim talvez se torne mais fácil entender a fusão referida anteriormente, pois a técnica é como a formalização da arte, dado que envolve, não só o manejo dos instrumentos, como a formulação do próprio processo. No entanto entre a técnica e a arte inter põem-se uma linguagem, composta por elementos denominados como a matéria-prima de toda a informação visual, descrita em cinco constituintes: linha, superfície, volume, luz e cor. A forma e flexibilidade de manipular, individualmente ou em grupo, estes constituintes é um fator crucial para a qualificação do instrumento utilizado no procedimento artístico. Meios como o lápis, pincel, etc., tornam possível o controle destes elementos e de estratégias da comunicação visual utilizadas em, por exemplo, desenhos ou pinturas, o que não acontece em dispositivos como a câmara fotográfica. (Júnior, 2001, p.18)

A câmara fotográfica é um instrumento que fornece pouca liberdade neste tipo de controle e manejo de elementos, o que de certa forma restringe o âmbito expressivo da fotografia,

e que por consequência inviabiliza-a enquanto arte. No entanto, quando se começou a projetar fotografias em continuidade numa tela, tornou-se possível fazer arte industrial a partir da mesma. Ainda assim, este tipo de arte continuava restrito a imagens reais. Foi através da combinação do desenho e da pintura, com a fotografia, que o cinema superou tais limitações, explorando as formas ilimitadas oferecidas pelas artes gráficas reveladas posteriormente no cinema de animação. (Júnior, 2001, p.18)

O cinema realizado a partir de desenhos e pinturas, começou a ser apreciado de outra forma, começou a requerer outro tipo de atenção, diferenciado do cinema de ação ao vivo, o que exigia a formulação de regras artísticas específicas, denominadas como os *princípios fundamentais da animação*. (Júnior, 2001, p.19)

Ainda que o cinema de animação tivesse sofrido diferenciados aperfeiçoamentos a nível técnico, a confecção de um desenho animado continua a ser extremamente complicado. Era necessário um engenho técnico que automatizasse tarefas, mas que mantivesse o controle dos elementos visuais, ou que fossem apresentadas novas formas de exploração visual, fazendo com que as técnicas tradicionais da arte acompanhassem o progresso acelerado da sociedade pós-capitalista, que ambiciona novos padrões e experiências sensoriais mediante de imagens. (Júnior, 2001, p.19)

A solução para tais problemas foi encontrada na computação gráfica. Foi este o engenho que veio revolucionar o mundo da animação, e que fez com que as artes plásticas comesçassem a recorrer cada vez mais a recursos digitais para produções tradicionais, que veio instigar o desenvolvimento de novas aplicações, e a constante exploração de áreas indefinidas das mídias interativas, como ferramentas de entretenimento e educação. (Júnior, 2001, p.19)

Inicialmente, o uso dos computadores enquanto ferramenta artística era dúvida, o que conseqüentemente, fez com a nova tecnologia não tenha sido explorada da melhor forma, não usufruindo de todas as capacidades oferecidas. (Júnior, 2001, p.20)

No entanto, segundo Roger Malina, os artistas dessa nova geração usufruíram, posteriormente, da fusão da ciência e da tecnologia com a arte, para explorarem uma vasta diversidade de instrumentos no seu processo criativo. (Malina, 1998, p.8)

Com o passar do tempo, estes começaram a integrar-se com ferramentas comuns aos engenheiros, o que consequentemente levou à partilha de vocabulário e de métodos. “A partilha de instrumentos resulta na partilha de metodologias e favorece a partilha de conhecimento”. (Malina, 1998, p.8)

Em 1940 surgiram os primeiros computadores eletrónicos, revelando o seu primeiro problema digital, a ausência de consenso entre a nossa linguagem e o sistema binário utilizado na máquina, o que consequentemente, dificultava a comunicação entre o indivíduo e a mesma. (Júnior, 2001, p.20)

Na década de 60, a partilha entre artistas e engenheiros tornou-se praticamente obrigatória para aqueles artistas que se interessavam pelas ciências e pela tecnologia, pois era a colaboração dos mesmos, quer com instituições científicas, quer com os próprios engenheiros, que lhes concedia o acesso a esses novos instrumentos. O programa *Experiments in Art and Technology* (EAT), realizado nesta mesma altura, nos Estados Unidos, é um exemplo positivo deste tipo de colaboração. (Malina, 1998, p.8)

Apenas em 1970, com o aparecimento da interface gráfica no laboratório *Parc da Xerox*, tornou-se possível aceder facilmente aos seus recursos, o que fez com que a informática se difundisse, voltando a acontecer em meados dos anos 90 com o aparecimento da internet (Júnior, 2001, p.20). Foi também por volta desta altura, quando alguns periféricos como os monitores se tornaram mais acessíveis, quer no local de trabalho como no ambiente doméstico, que os artistas começaram a usufruir desses novos lugares mediáticos para solucionar os seus projetos artísticos. (Malina, 1998, p.8)

Na década de 80 definiu-se, por fim, os conceitos fundamentais da computação gráfica que sustentam a tecnologia digital até aos dias de hoje. Este período é reconhecido também pela inovação de produções visuais, originárias de recursos digitais, com distinção artística. (Júnior, 2001, p.23)

Emergência tecnológica

Na década de 1970, como já foi referido anteriormente, surge uma emergência tecnológica, que desencadeia consecutivas ocorrências ao nível da imagem digital, assim como no desenvolvimento informático de um modo geral, que resulta em grandes consequências nas aplicações visuais. (Júnior, 2001, p.273)

Este período tornou-se tão marcante, a nível tecnológico, que seria possível utiliza-lo como referência quanto ao desenvolvimento informático, antes e depois dos anos 70, ainda que as suas consequências se tornem mais evidentes a partir dos anos 80. (Júnior, 2001, p.273)

A base de todo este sucesso informático é a *interação*, ou seja, deve-se à possibilidade de novas interações através de sistemas computadorizados (Júnior, 2001, p.274). No entanto, esta ideia revolucionária é sustentada por antecedentes inovações, que procedem outras tantas.

As variadas inovações

Após a explosão tecnológica, referida em cima, seguiram-se épocas experimentais de variadas fontes de tecnologia, principalmente no início do século XXI. Essas experiências, no âmbito artístico, resultaram em inúmeras formas de representação e expressão, originando inovações como *Hardwares* e Periféricos, que ocasionaram novas formas de manipular a produção de novas imagens; e novos media, ou novos conteúdos de entretenimento, originários dessas múltiplas ferramentas oferecidas por esta nova era digital.

De um modo geral, quando utilizamos o termo periféricos, referimo-nos a todos os dispositivos intervenientes ou complementares ao computador e ao seu sistema operativo. Ao longo dos tempos foram criadas variadas inovações neste âmbito, a maior parte delas, hoje em dia, são produzidas para serem compatíveis com plataformas como a *Macintosh* e o *PC*, que são as mais solicitadas em todo o mundo. No entanto, faz pouco tempo que ambas se direcionam no mesmo sentido, pois inicialmente a Apple fechava-se numa política individual, com produtos exclusivos. (Batista, 2008, p.25)

Neste âmbito, e direccionado para artistas, periféricos como máquinas fotográficas, *scanners*, impressoras, monitores, e mesas digitalizadoras, foram inovações de elevada importância, e encontram-se hoje em dia, disponíveis a variados preços e qualidades.

As máquinas fotográficas digitais são uma das inovações em constante atualização, cada vez são produzidas mais máquinas, com mais megapixéis, oferecendo ao consumidor um elevado número de ofertas em termos de qualidade e custo. O importante a reter na aquisição de uma destas máquinas é a boa relação qualidade/preço, um zoom elevado, e uma boa resolução. Posteriormente o consumidor deverá aprender a utilizar a máquina, e as diversas funções desenvolvidas e oferecidas pela mesma, para que possa adquirir os resultados pretendidos através da manipulação de imagens. (Batista, 2008, p.26)

Com o aparecimento das fotografias digitais, os *scanners* ganharam outro estatuto, e ainda que estejam a cair em desuso, continuam a ser procurados como um meio de resgate de uma tecnologia antiga para uma nova era digital. Ou seja, muitos consumidores utilizam os *scanners* para digitalizar fotografias antigas, que já se encontravam esquecidas, ou, para alguns artistas, uma forma de digitalizar os seus próprios trabalhos realizados à mão. Desta

forma são recuperadas tradições que se acabam por fundir com a tecnologia mais recente. No entanto, são poucos os consumidores que hoje em dia procuram scanners como solução e, por conseguinte, as marcas começaram a fundi-los com as impressoras, originando as impressoras multifunções. (Batista, 2008, p.26)

O negócio das impressoras está cada vez mais em voga. Tal acontecimento deve-se tanto à constante evolução tecnológica e aos variados designs oferecidos pelas diferentes marcas, como aos preços cada vez mais acessíveis. No entanto, o fator monetário prevalece sobre o avanço tecnológico, pois ainda que a procura por impressoras multifunções tenha aumentado bastante nos últimos anos, a procura por preços mais baixos por parte dos consumidores, continua a sobressair à qualidade do produto. Por norma, as impressoras de baixo custo, posteriormente tornam-se mais dispendiosas, devido aos elevados custos dos seus consumíveis, por isso, na aquisição de uma impressora, deve-se ter em conta fatores como o preço e qualidade dos tinteiros, a qualidade de impressão, quer em papel de diferentes gramagens, como em papel fotográfico, e por fim, a resolução da impressão mediante a dimensão da gota de tinta. (Batista, 2008, p.26)

Os monitores são uma das inovações mais procurada, não só por artistas, mas por pessoas de todos os ramos. No entanto, para artistas devem ser tidos em conta, fatores como: a sua resolução; a qualidade de imagem; a área do ecrã; a taxa de contraste; o ângulo de visão; as cores suportadas; as frequências, etc. (Batista, 2008, p.26)

E por fim, as mesas digitalizadoras, que são consideradas um dos melhores meios para manipular imagens. Mais uma vez utilizadas como forma de resgate tradicional, estas mesas permitem ao artista controlar o trabalho, por inteiro e em qualquer circunstância. Ou seja, ao passo que o rato apenas permite clicar e arrastar, a mesa digitalizadora oferece a capacidade de simular, na integridade, qualquer instrumento tradicional, em conformidade com o software em que opera. Encontra-se muito em voga pintar ou escrever diretamente sobre uma imagem, recorrendo à variada gama de canetas digitais, oferecidas pelos programas de edição e criação de imagens, que simulam todos os tipos de marcadores, lápis, pinceis, etc. O *Painter*, o *Photoshop*, o *Illustrator*, o *Corel*, e o *Microsoft Expression*, são alguns dos programas destinados a este tipo de trabalho, que, para uma maior precisão, requerem o uso de mesas digitalizadoras, ainda que seja possível usufruir do programa sem

que obrigatoriamente se possua uma. A *Wacom* é considerada a empresa que oferece melhor qualidade e variedade de mesas digitalizadoras, e cada vez existem mais versões, atualizadas e adaptadas à marca. Esta nova tecnologia visa substituir o teclado convencional pela caneta, usufruindo do reconhecimento digital da escrita manual. (Batista, 2008, p.26)

Com o passar dos anos, a colaboração, já referida, entre artistas, cientistas e engenheiros, baseada nos vastos conhecimentos e instrumentos partilhados, tornou-se um meio para ultrapassar dificuldades encontradas por artistas de outros tempos. Desta forma, a nova geração de artistas encontra-se tecnicamente habilitada para a conceção e inovação de novas técnicas, disponibilizadas pelos mais recentes dispositivos. (Malina, 1998, p.8)

Esta fusão da arte com a tecnologia, resultou na *arte tecnológica*, ou *media art*, baseada no *experimentalismo de meios*. Ou seja, como em toda a arte, existe uma relação entre o processo artístico e os meios utilizados, que neste caso refere-se à manipulação através das novas tecnologias, mantendo o foco não só no resultado final, mas também na experimentação de todos os meios ao longo do processo. Estes meios poderão ser meios materiais, como suportes, tal como se poderão tratar de meios imateriais quando são referidas ideias ou conceitos. Explorar estes e outros tipos de meios tornou-se uma característica da arte moderna. (Cruz, 1998, p.11)

No entanto, muitas dessas experiências digitais, têm como base estudos realizados por outros artistas, ainda que estes tenham utilizado outros meios materiais. As *folhas de celuloide transparente*, também conhecidas como folhas de acetato, é um exemplo de técnica desenvolvida e utilizada em diferentes meios, por diferentes artistas até aos dias de hoje. Esta técnica surge em 1914, criada pelo animador norte-americano Earl Hurd, e torna-se a base do processo de confecção técnica da animação, ou seja, do desenho, dos materiais, dos efeitos, etc. Contribuindo para a individualização de cada elemento, as folhas de acetato conduziram à independência das figuras animadas, assim como dos cenários, tornando-se benéfico para ambos os constituintes. Desta forma tornou-se possível trabalhar individualmente os cenários, e a sua expressividade plástica, atribuindo-lhes um maior ou menor nível de importância e complexidade desejada, dependendo assim unicamente de considerações artísticas. Também começaram a ser utilizadas fotografias com cenários, por uma questão de rapidez e precisão, principalmente quando se pretendia misturar imagens

reais com desenhos animados. O próprio cenário começou a subdividir-se em diferentes planos, de forma a criar uma ilusão de profundidade, através do uso de diversas folhas de acetato. (Júnior, 2001, p.66)

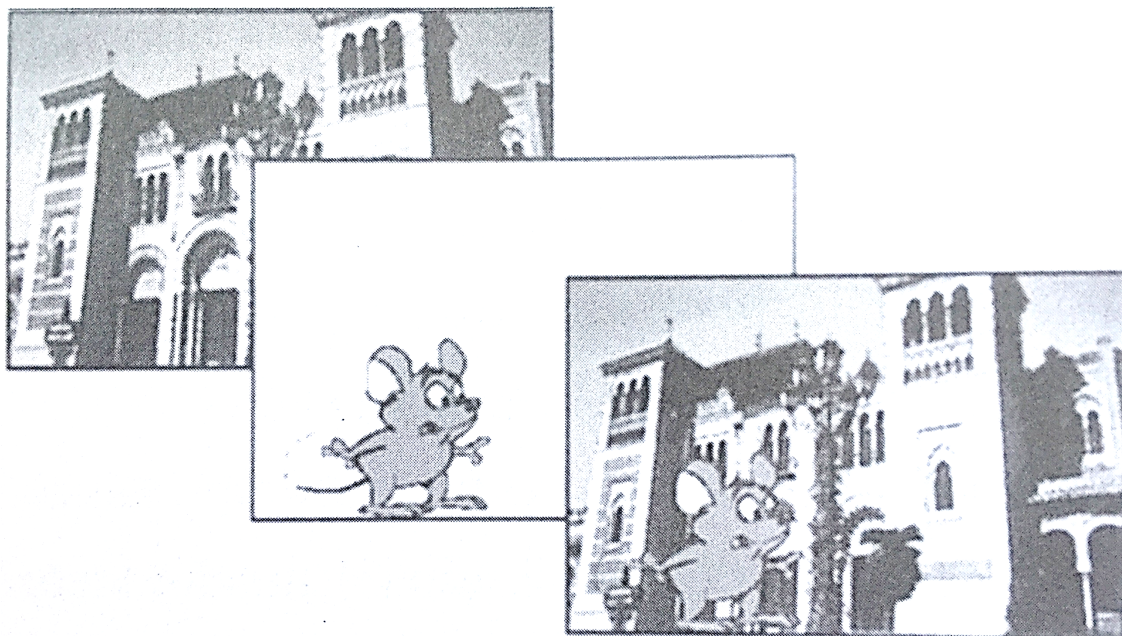


Fig. 31 – “Cenário, acetato e acetato montado sobre o cenário, Autodesk, 1995”

Desta forma começou-se a revolucionar o mundo da animação, e assim como os cenários, as figuras também ganharam outra autonomia. Cenários complexos contrastavam com figuras simples, que por sua vez eram animadas com diferentes movimentos no tempo e no espaço, através das diferentes folhas de acetato sobrepostas sobre o cenário. (Júnior, 2001, p.66)

No contexto da animação e dos novos media, talvez seja interessante referir que uma das primeiras imagens televisivas, transmitida em 1928, entre Nova York e Kansas, nos Estados Unidos, foi um modelo em papel *machê* do gato Félix. Segundo John Canemaker, a preferência pelo uso desta personagem deve-se ao seu reconhecimento, já da altura, assim como ao seu design bem definido, e à simplicidade da própria figura, que, por conseguinte, minimizava as lacunas tecnológicas. A imagem reproduzida era a preto e branco, composta por 61 linhas horizontais. Este teste antecedeu métodos utilizados posteriormente na média, que por sua vez se evidenciam nos desenhos animados. (Júnior, 2001, p.189)

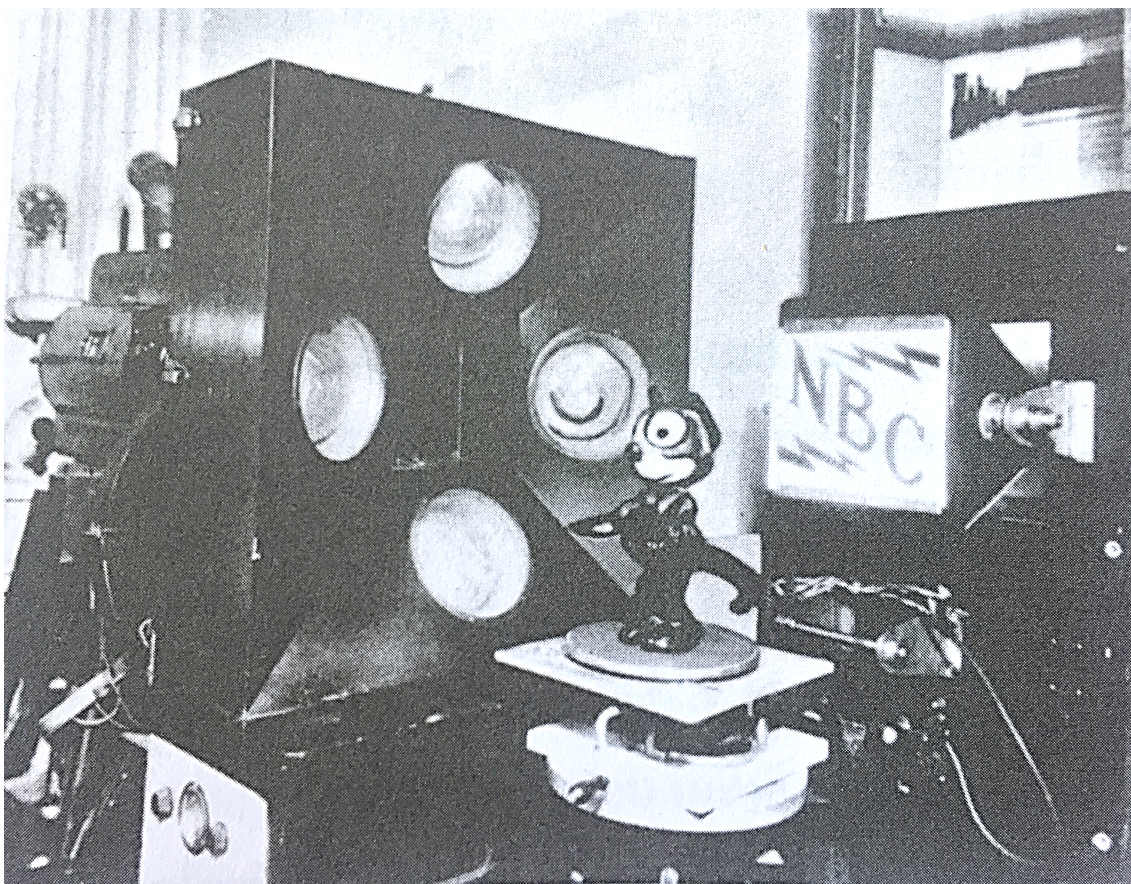


Fig. 32 – “Filmagem (gravação) do boneco de Félix”

Daí em diante a televisão começou a modificar os hábitos comuns das pessoas, influenciando o comportamento da sociedade até aos dias de hoje. O que torna a acontecer, mais tarde, com a introdução das novas tecnologias. (Ferreira, 1998)

Com a introdução das novas tecnologias, os media e os conteúdos digitais de entretenimento foram progredindo gradualmente. Tecnologias como sensores, câmaras, *softwares* de reconhecimento, realidade aumentada, etc., foram inovações com elevada importância neste contexto. Este tipo de tecnologias denominada de *displays*, agregada às soluções digitais oferecidas pela internet, revelaram não só excelentes resultados a nível de jogos e aplicativos mobile, como nos próprios sites ou propagandas digitais, assim como na concessão de uma nova realidade, a realidade aumentada, que visa integrar as tecnologias digitais com o mundo físico. Por exemplo, hoje em dia é possível produzir *outdoors* que interagem com as pessoas, através de sensores e câmaras, em tempo real (Gabriel, 2012,

p.155). De seguida serão apresentados alguns exemplos mais concretos deste tipo de apresentação tecnológica associada a Displays e à realidade aumentada.

Algumas empresas começaram a optar pela publicidade através da implementação de tecnologias de realidade aumentada. A empresa *Burger King*, considerada uma das pioneiras na utilização da realidade aumentada em *banners*, criou uma campanha publicitária nos Estados Unidos, que promovia os hambúrgueres a 1 dólar, através de um *banner* que era exibido em diversos sites. Esse *banner*, utilizava um Flash de realidade aumentada, que identificava, através da *webcam*, a nota de 1 dólar mostrada pelo utilizador, e expunha de seguida todos os hambúrgueres existentes na campanha. Através desse mesmo sistema de identificação, era colocada uma máscara de rei, como símbolo da rede de *fast food* (*Burger King*), sobre a cara do usuário ⁽¹⁸⁾.

Outro exemplo, é a utilização de *packaging* para gerar ilusões através da realidade aumentada, em que os consumidores posicionam o *package* na direção da *web*, e o jogo é gerado através do computador sobre esse mesmo *package*. “*Playing the game involves watching the webcam image and moving and tilting the packaging, so the packaging becomes na AR game console.*” (Farmer, 2013, p.274)

Em 2009, a Nestlé lançou uma campanha publicitária ao filme *Arthur and the revenge of Maltazard*. Usufruindo destas novas capacidades tecnológicas, a campanha tornou as caixas de Chocapic nas consolas mais solicitadas do momento. Este projeto, decorreu em França, e envolveu mais de dois milhões de caixas de cereais, despertando o interesse de muitos dos consumidores, chegou a alcançar resultados extremamente positivos. (Farmer, 2013, p.274)

À semelhança deste projeto, a Lego lançou uma brincadeira, em lojas físicas, que proporcionava aos seus clientes uma experiência direta com esta nova realidade virtual. Em 2010 foram instalados expositores em algumas das lojas chave da marca, equipadas com um *software* que permitia que os clientes visualizassem, através de uma animação tridimensional, demonstrada nessas “*digital boxes*”, como ficaria exatamente o produto escolhido, depois de terminado. (Farmer, 2013, p.274)

⁽¹⁸⁾ Vídeo consultado a 30 Junho de 2016, disponível em <https://vimeo.com/35632345>

Mais tarde a Nestlé volta a voltar a lançar uma nova interação com as suas caixas de cereais. No entanto, neste novo projeto, as embalagens já não eram utilizadas como consola, ou seja, já não era através delas que o usuário controlava o jogo. Por sua vez, a parte de trás da embalagem continha rótulos codificados, que o consumidor deveria cortar e afixar na mão ou na cabeça. Esses códigos eram reconhecidos pelo programa de *software*, através da *webcam*, e automaticamente, era dada a partida para a nova experiência interativa. Este projeto decorreu em 2011, e vendeu mais de 26 milhões de embalagens de *Nesquik* e *Chocapic*, em 53 países, excluindo os US. O jogo baseava-se na interação entre o usuário e o papagaio Blu, do Filme de animação *Rio*, de *20th Century Fox and Blue Sky Studios*, que estreava nesse mesmo ano. (Farmer, 2013, p.275)

Será interessante referir, ainda outra campanha promocional do género, mas mais sofisticada. A Nestlé promoveu mais um dos filmes de *Arthur* (*Arthur 3 – The War of Two Worlds*) e desta vez produziu cerca de 4.2 milhões de embalagens de cereais. Este jogo promocional, convidava o consumidor a experienciar uma aventura de mota, por diferentes pistas, conforme a embalagem de cereais adquirida. (Farmer, 2013, p.275)



Fig. 33 – *The virtual motorcycle racing game*, 2013

Para esta experiência são necessários os óculos 3D que devem ser recortados da parte de trás da embalagem. Esses óculos, acompanhados por um quadrado codificado, permitem jogar em 3D em qualquer tipo de ecrã, devido as lentes *anaglyph* azuis e vermelhas. Para jogadores, que pretendiam ter uma experiência mais imersiva, sem perda de cores, o jogo disponibilizava um modo de TV 3D. Os movimentos do jogador eram captados através do quadrado codificado, que estava fixo aos óculos. Desta forma, o modo de acelerar e desacelerar eram traduzidos por esses mesmos movimentos, através da inclinação da cabeça do jogador. (Farmer, 2013, p.275)

Também foram criados entretenimentos do mesmo género destinados a *Smart phones* e *tablets*. A marca Ben & Jerry's, por exemplo, lançou a aplicação "Scoop of Happiness", considerada uma das primeiras aplicações de rastreamento de recursos naturais autónomos, que incorporou, posteriormente, a vertente direccionada para experiências de realidade aumentada, denominada por *Moo Vision*. Esta aplicação visa o teletransporte visual do consumidor, ou seja, basta apontar a câmara de um *tablet*, de um *iPhone* ou de um *Android* para a embalagem de gelado *Ben & Jerry's*, que a imagem bidimensional da embalagem transformar-se-á num ambiente tridimensional no ecrã do dispositivo utilizado. Por exemplo, se a embalagem for a do sabor New York Super Fudge Chunk, o consumidor será levado por uma *Turnê* virtual a Nova York. Através da aplicação também é possível partilhar as aventuras de cada usuário com os amigos nas redes sociais *Facebook* e *Twitter*. À medida que o consumidor vai decodificando novos conteúdos, vai desbloqueando recursos especiais como novos *walpapers*. (Farmer, 2013, p.274)

Outro exemplo de dispositivos das novas tecnologias, a ser testada no Japão, são os painéis publicitários digitais, equipados com câmaras e com um sistema com capacidades extraordinárias. Este sistema visa a identificação das pessoas por género e faixa etária. Logo que termine esse processo, o sistema revela o anúncio que mais se identifique com a pessoa em questão, segundo os dados examinados anteriormente ⁽¹⁹⁾.

⁽¹⁹⁾ Consultado a 28 de Junho de 2017, disponível em <https://www.engadget.com/2010/07/15/camera-equipped-digital-billboards-scan-humans-in-tokyo-serve-u/>

Como uma das tendências atuais é a socialização, a própria tecnologia procura integrar-se como forma de expressão e divulgação dessa mesma tendência. Um caso, com grande impacto social, que demonstra a envolvimento da tecnologia neste tipo de tendência, foi a campanha *15 Seconds of Fame* (15 segundos de fama), realizada em 2009 pela agência RG/A. O objetivo da campanha era evidenciar a loja *American Eagle Outfitter's*, situada no coração de Times Square, em New York. Esta campanha, convidava as pessoas, que comprassem produtos da loja, a posar num miniestúdio fotográfico. Posteriormente essa fotografia aparecia, juntamente com uma mensagem pessoal, projetada num *outdoor* de 1.400 m2, visível a todo o Times Square, proporcionando a todos os clientes da loja uma experiência de 15 segundos de fama ⁽²⁰⁾.

Outra das tendências da atualidade, que a tecnologia tende a acompanhar, é o desenvolvimento contínuo da produção, edição e publicação de vídeos. Devido ao aparecimento de plataformas de publicação, como o *Youtube*, e aos aparelhos de consumo, como os telemóveis, *tablets*, etc., os vídeos têm evoluído bastante no contexto digital. Existem, por exemplo, aplicações de vídeos que proporcionam experiências turísticas virtuais, em que as pessoas sentadas no café, em sua casa, ou no seu trabalho poderão ficar a conhecer outras cidades ou até países, a partir do pequeno ecrã do seu telefone, do seu *tablet*, ou do seu computador. A *Immersive Media* é uma plataforma que se dedica a este tipo de tecnologia, de captura de vídeo de 360°. No seu site ⁽²¹⁾ é possível encontrar informação detalhada sobre o assunto, assim como algumas destas experiências, que promovem o mundo esférico digital.

No entanto, isto é apenas um exemplo das diversificadas formas de expressão visual por meio de vídeo. Outra abordagem interessante, desenvolvida pelo *Youtube*, baseada na interação do usuário com o vídeo, é o desenvolvimento de jogos através das ferramentas de anotações disponíveis na plataforma, que permitem criar caixas de texto sobrepostas ao vídeo que criam ligações diretas a outros *links* do *Youtube*.

⁽²⁰⁾ Consultado a 28 de Junho de 2017, disponível em <https://www.rga.com/work/case-studies/15-seconds-of-fame>

⁽²¹⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <http://immersivemedia.com>

Desta forma é possível construir uma sequência de vídeos que, automaticamente, desenvolve um tipo de jogo ⁽²²⁾. Ainda que esta tecnologia já esteja a cair um pouco em desuso, ainda se conseguem encontrar vários tipos de jogos deste género, como:

Bboy Joker, uma competição interativa de *breakdance* em *stop-motion* ⁽²³⁾.

2009 Oscars Interactive Photo Challenge, o jogo das diferenças com fotografias dos filmes concorrentes nos Óscares 2009 ⁽²⁴⁾.

Shoot The Banker, um jogo interativo para acertar no banqueiro ⁽²⁵⁾.

Super Mario Slots, um jogo interativo de simulação às *slot machines* ⁽²⁶⁾.

The Time Machine, um jogo de aventura que apresenta ao usuário opções de escolha durante os episódios ⁽²⁷⁾.

Youtube Street Fighter, baseado no jogo original *Street Fighter*, é jogado através de quatro comandos, que dá ao usuário a oportunidade de combater o adversário ⁽²⁸⁾.

Estes são alguns dos variados géneros de jogos criados a partir da interação de vídeos com o usuário. No entanto o mundo dos *videogames* vai muito além disto, e cada vez se torna mais evidente a evolução dos jogos tradicionais, à imagem dos dispositivos da nova geração. John Schappert da empresa *Electronic Arts*, na entrevista à Reuters antes da conhecida feira *Gamescon*, em 2010, reforçou a ideia “Os dias em que as pessoas basicamente colocavam um CD na consola chegaram ao fim. O setor está mudando, e creio que o CD pode ser um dos pontos de partida” e ainda acrescentou “Posso dizer que veremos forte crescimento nos jogos digitais, pelo futuro previsível”. Este mundo virtual, em constante expansão, em 2010 já movimentava cerca de sessenta bilhões de dólares anuais ⁽²⁹⁾.

⁽²²⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UxnopxbOdic>

⁽²³⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=GR3ywoc2Cp4>

⁽²⁴⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6Zj45rmDXWI>

⁽²⁵⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Jy3like8Y70>

⁽²⁶⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=87vmdNm5eJE>

⁽²⁷⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y>

⁽²⁸⁾ Consultado a 29 de Junho de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=LPQ1XrllZmA>

⁽²⁹⁾ Consultado a 30 de Junho de 2017, disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/783659-electronic-arts-alerta-para-mudancas-no-universo-de-videogames.shtml>

Com o passar do tempo, a fácil acessibilidade à internet, e a diversidade evolutiva de aparelhos de consumo, fez com que as aplicações e os jogos em redes sociais, se tornassem num dos grandes sucessos do mundo virtual. Este sucesso também se deve à estrutura de funcionamento deste tipo de entretenimento social, assim como à facilidade de acesso, ou aos estímulos, como créditos iniciais ou números limitados de operações gratuitas, utilizados como meio para promover a angariação de novos usuários. O facto destas aplicações, ou jogos, também poderem ser partilhadas entre amigos, através das próprias redes sociais, atrai mais alguns utilizadores por arraste a outros. (Radfahrer, 2012, p.192)

Em 2010, a pesquisa de mercado *Parks and Associates* já previa que este setor chegasse a gerir cerca de 5 bilhões de dólares até 2015. Este estudo, realizado nos EUA, revelou que a maioria dos jogadores sociais jogavam pelo menos uma vez ao dia este tipo de jogos, e que 41% jogavam várias vezes ao dia. Revelou também que a maioria dos jogadores eram do sexo feminino, e que 30% dos jogadores tinham menos de 30 anos, contando que 20% tinham mais de 60 anos ⁽³⁰⁾.

No entanto, as ofertas de jogos e plataformas é cada vez maior, e estes ainda não ocupam o topo da lista. A Diretora de Pesquisa da *Parks Associates*, Barbara Kraus, esclarece quanto às plataformas mais utilizadas para jogar em 2016, nos EUA ⁽³¹⁾:

Gaming consoles are still in the lead, but smart TVs are a close second at 28%, with streaming media players third at 26%. However, broadband households will not purchase a gaming console just for streaming, so the future lies in new uses for consoles such as virtual reality.

⁽³⁰⁾ Consultado a 30 de Junho de 2017, disponível em <http://www.businesswire.com/news/home/20111114005824/en/Survey-PopCap-Games-Finds-Explosive-Growth-Social>

⁽³¹⁾ Consultado a 30 de Junho de 2017, disponível em <https://www.parksassociates.com/blog/article/pr-061420161>

Como todas estas formas de representação e expressão, refletidas através de *hardwares* e periféricos, de dispositivos e plataformas, de códigos e ilusões virtuais, etc., existem muitas outras desenvolvidas ou em desenvolvimento, contando que esta nova era digital está longe de parar a sua produção evolutiva ao longo dos anos.

Conclusão do capítulo

Com o desenvolvimento deste capítulo, conclui-se que cada vez existem mais recursos de expressão visual, contudo, deve-se ter em atenção a importância atribuída aos diferentes métodos, não sobrevalorizando as ferramentas tecnológicas sobre as ferramentas tradicionais. Ambos os métodos devem ser reconhecidos enquanto meios artísticos para atingir um fim, podendo até destinar-se a um fim comum. No entanto, as ofertas digitais são tantas e tão variadas que acabam por se tornar mais apelativas, ainda que as bases das mesmas tenham raízes nas próprias técnicas tradicionais.

Neste contexto, este projeto tenta usufruir de ambos os métodos, contendo uma parte experimental manual, e uma parte mais técnica digital, contudo o produto final é apresentado num âmbito mais computadorizado. Em suma, e contextualizando todo o processo, os primeiros esboços foram realizados à mão, no entanto, por uma questão prática pessoal, os esboços seguintes foram realizados diretamente no computador, usufruindo das capacidades oferecidas pela mesa digitalizadora. Posteriormente foram também criadas pequenas esculturas, em massa de moldar, de pormenores das diferentes personagens, a fim de entender a fisionomia de cada uma, antes de as transferir para o programa de modelação digital. Desta forma, tornou-se evidente a evolução das personagens de técnica para técnica, sendo que cada método resultava numa solução ligeiramente diferente, muitas vezes influenciada pelas características do próprio material.

Novas tecnologias de representação

There is only one realm in which characters defy natural laws and remain the same—the realm of bad writing. And it is the fixed nature of the characters which makes the writing bad. If a character in a short story, novel, or play [or game!—ed.] occupies the same position at the end as the one he did at the beginning, that story, novel, or play is bad.

(Lajos Egri, citado por Lee Sheldon, 2004, p.40)

Character design

Character desing, é o termo referente à representação estética da personagem, considerando as características fornecidas pelo autor, pelas suas tendências e gostos pessoais, assim como outras particularidades que as ultrapassam: “*each character has its own shape, personality, features and mannerisms*” (Blair, 1994, p.9).

Este termo, relacionasse cada vez mais com indústrias de cinema e videojogos, o que faz com que, inevitavelmente, se torne imprescindível na materialização do imaginário da cultura digital contemporânea. (Teixeira, 2013, p.71)

Design is about making choices, both artistic and technical. It means getting to know your character’s personality and then making choices that communicate this personality visually. When designing, you need to make decisions about size, shape, colour, texture, clothing, and many other attributes. There is also a technical aspect to character design: well-designed characters are easy to animate, making the animator’s job easier and more creative.

(Maestri, 2006, p.2)

Segundo George Maestri, “*character design*” é um processo criativo que poderá seguir diferentes direções, conforme o gosto e a aptidão pessoal do artista. Este processo poderá se basear no esboço ou na pintura, como na escultura ou até no design digital, ou seja, no desenho direto em computador. Todos os diferentes métodos, apresentam diferentes vantagens, no entanto, independentemente do caminho escolhido pelo artista, este deve ter em mente que o produto final será modelado em 3D. (Maestri, 2006, p.4)

A criação de personagens poderá ser uma atividade destinada a atender necessidades próprias e específicas ao artista, como à sociedade. Ou seja, esta atividade nem sempre se baseia no desenho de uma figura presente numa história já existente, com personalidade

já instruída e características pré-definidas. Em alguns casos, a personagem antecede a história inexistente em prol de uma carência própria, criando imagens que servem de inspiração para tantas outras histórias. Desta forma, o design torna-se procedente a outros elementos do próprio projeto. No entanto, no sentido inverso da própria, também poderá servir como meio de dar corpo e alma a uma personagem descrita em palavras. Nesse caso será importante conhecer a personagem em si, a sua função na história e as características já lhe estão incutidas, assim como o que a distingue de outras personagens. Maestri apresenta algumas questões que devem ser levantadas neste tipo de construção, como a idade da personagem, a sua personalidade, o seu tamanho, a relação da mesma com os outros personagens da história, e o estilo existente ou inexistente. As respostas a estas questões são fatores importantes na construção da própria personagem. (Maestri, 2006, p.4)

McCloud (2008) menciona três atributos que considera imprescindíveis a certos tipos de personagens: uma vida interior, para aquelas que são criadas a partir de uma história ou que necessitam da criação de uma para as completar, distinção visual, ou seja, características visuais que a distinguem dentro do próprio elenco, e que ao mesmo tempo a torne distinta de todas as outras personagens já existentes, e traços expressivos, que demonstrem o comportamento e personalidade da própria personagem.

A vida interior de uma personagem, pode se tornar num dos aspetos mais importantes da própria, quando esta é criada, por exemplo, para fins como a banda desenhada. Neste caso, deve-se começar por pensar na história vida da personagem, quem é que ela é, de onde vem, as suas influências e objetivos, nunca esquecendo dos fatores que a rodeiam e que poderão influenciar a vida quotidiana da mesma, pois por vezes um acontecimento pode se tornar decisivo na história, alterando toda a vida e personalidade da personagem. Este tipo de acontecimento é muito usual nas histórias de super-heróis, como no caso do Homem Aranha, da *Marvel Comics*, criado em 1961 por Lee e Ditko. (McCloud, 2008)

À personagem criada poderão estar subjacentes fatores espirituais, sentimentais, ou até neuróticos, mas esses traços só se tornam relevantes ou explícitos quando são postos em ação, quando as personagens lhes dão um propósito na história. (McCloud, 2008, p.67)

Muitos dos escritores, refletem um pouco de si nos seus personagens, o que eventualmente dá alguma credibilidade à história, no entanto, o uso excessivo de características

comuns poderá enfraquecer a variabilidade do próprio elenco. Uma forma de evitar essa falta de variabilidade dentro do elenco, será atribuir uma ideia, sensação ou sentimento diferenciado a cada membro, o que acabará por solidificar a personalidade de cada um, diferenciando-os uns dos outros. (McCloud, 2008, p.68)

Seja qual for a fisionomia usada na representação de personagens, é costume recorrer-se à evocação de características de condição humana, nem que seja através das suas interações ao longo da história. Isto porque, a complexidade humana é uma das razões que torna o enredo apetecível aos leitores, visto que a própria história, na maior parte das vezes, torna-se um meio sugestivo ao encontro de um sentido e propósito à vida de quem a lê. Por isso, os personagens deverão também apresentar algumas filosofias de vida concorrentes, retratando um mundo do qual os leitores se lembrarão, mais do que dos jogos de palavras propriamente ditos, ou dos próprios desenhos. (McCloud, 2008, p.69)

Variedade e distinção, são as palavras-chave para o design de personagens. Por esta mesma razão, devem ser exploradas todas as possibilidades de distinção visual para cada personagem, tendo em atenção a coerência visual utilizada na construção das mesmas. Não basta mudar os cabelos, ou o guarda-roupa para se tornarem distintas, deve-se ter em conta aspetos como a própria fisionomia facial e corporal. Por exemplo, se o conceito for a beleza, esta pode, e deve ser explorada em vários contextos, como na diferenciação de altura ou largura, ou na diversidade de aspetos estéticos como nos cabelos, nos lábios, nos olhos, no nariz, etc., e também se poderá diferenciar pelas formas propriamente ditas, quer seja da cara ou do corpo, pois o que torna essa característica realmente evidente é o contraste que esta pode adquirir entre os vários estilos de beleza utilizados. Reforçando ainda, que dentro da mesma coerência visual, podem e devem ser exploradas profundas diferenças visuais, e que são essas diferenças que distinguem cada personagem, que faz com que sejam mais facilmente memorizadas, e que inconscientemente, ou conscientemente, lhe concede ou acentue traços característicos da própria personalidade. (McCloud, 2008, pp.70-71)

Nos *cartoons* as variações a nível físico são evidentes, tornando-se mais acentuadas devido ao conceito utilizado nas proporções das personagens. Certos estereótipos foram criados através da caracterização de rotos e de estruturas físicas atribuídas a diferentes tipos de

personagens, que tanto podem ser utilizados para reforçar a personalidade da própria, como para contradizê-la de forma irônica, tornando-as por vezes em personagens cômicas. Por exemplo, um personagem de estrutura grande e larga, pode ser a representação ideal daquilo que devemos temer, de um personagem “bruto”, no entanto este personagem também pode representar alguém extremamente sensível, refutando os estereótipos da vida real, e demonstrando uma personalidade completamente oposta ao que se julga (McCloud, 2008, pp.72-73). É notória a utilização desta contradição de estereótipos nos filmes de animação, como por exemplo em *Tangled* lançado em 2010. Neste filme é representada uma taberna repleta de mauzões, que inicialmente parecem fazer parte dos vilões do elenco, mas que acabam por se revelar personagens sensíveis e sonhadoras, e contradizendo os tais estereótipos, acabam por ajudar o bem a prevalecer sobre o mal.



Fig. 34 – *The Snuggly Duckling*, screenshot do filme *Tangled*, Disney, 2010.

Assim como nos filmes, ou nas séries, a maior parte das ilustrações, no geral, direcionadas para um público infantil, costuma utilizar a técnica de desproporção de personagens. Na série infantil *Heidi*, é visível tal desproporção da cabeça em relação ao corpo, em que a altura de um adulto corresponde a sete ou oito vezes a altura da cabeça, enquanto um recém-nascido corresponde a três ou quatro. (Vilas-Boas, 2009, p. 370)

Segundo Armando Vilas-Boas (2009), a eloquência das ilustrações e a contemporaneidade das suas temáticas têm vindo a demonstrar a força expressiva que o cartoon assume na comunicação visual, tornando-se ele mesmo num forte elemento da cultura visual contemporânea.

No entanto, muitos outros artistas, preferem não utilizar a forma humana, ou estereótipos já pré-definidos para os seus personagens, quer sejam *cartoons* ou não. Alguns procuram inspiração em muitas outras coisas, como em formas naturais, em animais, em objetos, em culturas, em planetas, etc., o que é certo é que há imensas formas por explorar, e talvez um designer de personagens não se deva só restringir a padrões já existentes se quer marcar a diferença com as suas criações. (McCloud, 2008, p.73)

Outra forma de caracterizar e distinguir um personagem é através dos olhos. Os olhos poderão definir qualidades exclusivas, assim como expressão à própria figura, vincando a personalidade que se pretende atribuir à mesma (McCloud, 2008, p.72). Como se confere no velho provérbio “os olhos são o espelho da alma”, e analisando bem, talvez este conceito faça algum sentido na conceção de novas figuras.

No entanto, não são só os olhos que concedem expressão à personagem, os traços expressivos podem ser representados de muitas outras formas, utilizando a grande variedade de expressões faciais ou corporais. Segundo McCloud (2008, p.77), deve-se representar duas ou três expressões ou “poses-chave”, que definam cada personagem, assim será mais fácil identificá-las na história. E é também desta forma que se vai definindo o território emocional de cada uma.

É dentro destas três componentes, que se devem encontrar desafios e soluções para o sucesso de uma nova personagem. A uniformidade dos diferentes componentes deve ser garantida, pois estes são apenas meios para atingir o mesmo fim: destacar as diferenças entre as diversas personagens, tornando cada uma delas única. (McCloud, 2008, p.78)

Representação figurativa

Como referido anteriormente, o processo de criação e desenvolvimento de uma personagem, não se baseia apenas no desenho da figura, ele requer particularidades que devem ser tomadas em conta, como estudos de forma, características e personalidade própria. No entanto, qualquer tipo de personagem, independentemente do estilo ou técnica utilizada na sua criação, inevitavelmente nasce do desenho, através de *rough “idea” sketches* (Blair, 1994, p.9).

Para muitos artistas esta primeira fase de criação, intitulada de esboço, é a base de grandes projetos, é a exploração máxima de ideias e técnicas para uma exposição final. Tsai (2007, p.80), salienta:

This is usually the first step towards a character design. The main goal with this step is simply to generate as many ideas as possible, without worrying about editing anything out. There will be some interesting ideas, and most likely some unusable ideas. That’s okay. Almost everything from this stage onwards involves paring down and editing, so for now it’s good to push the boundaries and get as much out on the table as possible.

Outros autores como Alan Pipes, sustentam a mesma teoria, declarando esta fase como a ferramenta essencial do projeto. Pipes, intitula-a como o momento *Eureka*, considerando-a como um registo imediato, como um registo de pensamentos íntimos, ou até monólogos dos seus criadores. (Tavares, 2009)

O desenho, como forma de expressão artística, chega a ser primitivo, dado que esta necessidade de representação nasce na infância da humanidade, na forma de desenhos rupestres, assim como da infância propriamente dita, pois qualquer criança sente a necessidade de rabiscar, de se expressar e de desbravar os seus próprios caminhos através deste tipo

de arte. No entanto, o desenho só começou a ser considerado um processo de representação do que é visível, ou invisível, a partir do Renascimento. Este processo ascende da ideia, que é representada em forma de esboço, poderá ser pouco legível, inquietante e até hesitante. Depois, já com alguma certeza, o projeto ganha vida no papel, na procura de uma consolidação, resultando no desenho projetual. Para terminar, realizasse o projeto, transformando-o em objeto. Muitas vezes o desenho transcende o papel e tornasse numa ferramenta digital. (Tavares, 2009)

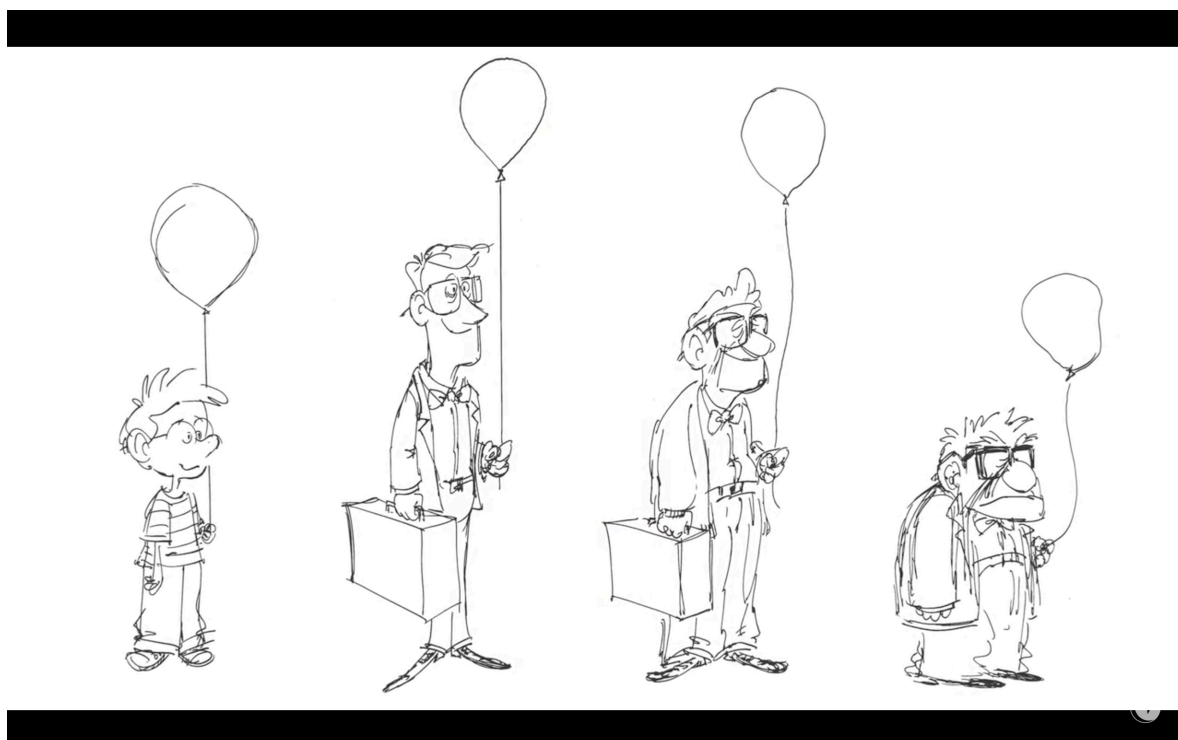


Fig. 35 – Esboços da personagem Carl Fredricksen, *screenshot* do vídeo *UP: Carl and Ellie*, DisneyPixar

Será importante clarificar que apesar, do tipo de desenho referido até agora, assim como o desenho projetual, serem considerados das fases mais relevantes do processo, o seu sucesso dependerá do desenvolvimento do próprio projeto. Segundo o Professor Joaquim Vieira, citado por Paula Tavares (2009): “(...)o desenho é uma arte, o projeto é uma técnica. No entanto, um “cabe” no outro, complementando-se”.

Tsai (2007) esclarece muitas outras fases, não menos importantes, do processo, como: a exploração de silhuetas que deve ser feita após os esboços iniciais; seguido do processo iterativo, que se baseia na combinação dos esboços, refinando os elementos, selecionando

as melhores ideias, e descartando as que não são tão claras ou que não funcionam; a utilização de referências visuais, com as quais as pessoas se identifiquem, ou que lhes seja familiar; proporções alteradas, o que concede à personagem um conceito de carácter; a escala, muitas vezes utilizada como forma de comunicar a personalidade da mesma, ou como modelo identificador de algo ou alguém; utilização da expressão, pose ou ação para retratar a personalidade da personagem, da mesma forma que a escala; utilização de elementos culturais para referenciar culturas ou crenças religiosas do mundo real, traduzindo-as em imagens icónicas do mundo fantasioso, que quando combinadas com outras influências não associadas poderão resultar em modelos interessantes e únicos; adereços, quando não é suficientemente perceptível o carácter ou função da personagem, talvez seja interessante acrescentar-lhe alguns apoios visuais que a definam; comunicação visual, na finalização do projeto, será importante iluminar ou focar os elementos fulcrais da personagem; o uso da cor e padrão, em algumas figuras talvez se torne importante a utilização de uma cor ou padrão que as identifique, ou até uma combinação de cores complementares ou contrastantes, que lhes forneça características exclusivas; uso moderado de detalhes, de forma a beneficiar dos mesmos para a caracterização da personagem, em contrapartida o uso excessivo poderá arruinar o projeto; uso de simetria ou assimetria, conforme a mensagem que se quer transmitir, no entanto deve-se ter em atenção a assimetria utilizada, definindo-a bem para que não se confunda com algum erro ou distração do artista.

Numa fase mais avançada do processo, realiza-se a fase intitulada de “*character turnaround*”, que no fundo é a representação da figura nos diferentes tipos de vista, frontal, lateral e posterior. Estes desenhos ortográficos, muitas vezes acompanhados por esculturas de argila, são posteriormente utilizados como guia para a modelação digital. A escultura da personagem é digitalizada através de um processo de laser 3D, formando um “*rough digital model*” que visa fornecer referências de design essenciais ao processo de modelação. (Jessup, 2008, p.174)

Quando concluídas estas fases, alguns artistas agrupam-nas num em documentos, designados por *model sheets*. *Model sheets* são um género de plantas arquitetónicas da própria personagem, é onde se encontram uma série de desenhos que definem o design da personagem. Ou seja, estas folhas devem conter desenhos de corpo inteiro da figura, assim como

close-ups faciais, devem mostrar a constituição do corpo, com ou sem roupa, devem ser apresentados os detalhes que essa roupa possa conter, assim como os diferentes estilos que o personagem possa adaptar. Estas folhas incluem não só estudos de expressões corporais como também alguns estudos de expressões faciais. E por vezes, estas folhas não passam mesmo disto, de um conjunto de esboços que definem o carácter da personagem. Algumas *model sheets* também incluem o “*character turn-around*”, referido anteriormente, e ainda que sejam utilizadas com o mesmo propósito, estas acabam sempre por se tornar mais completas em termos de informação e detalhe. (McCloud, 2008)

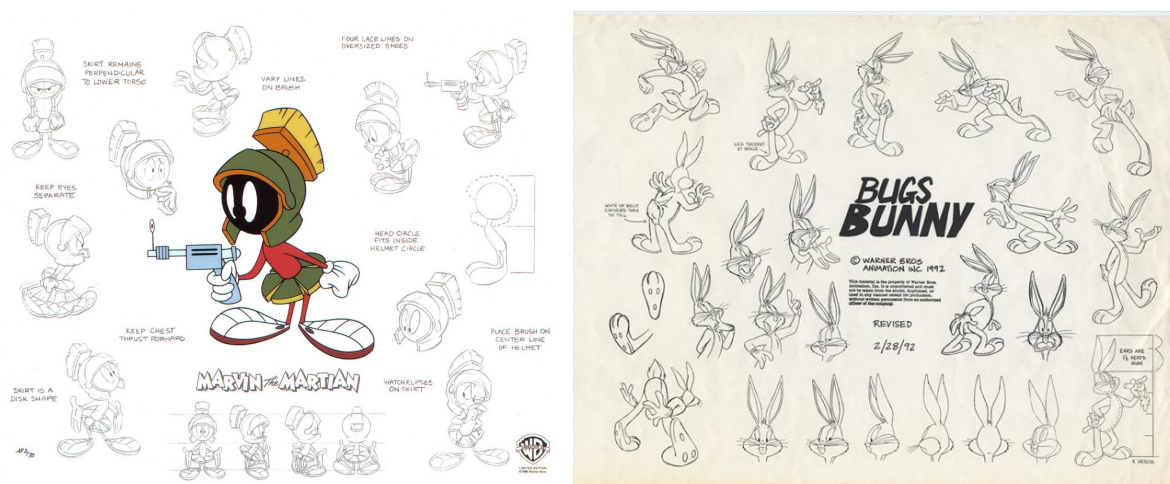


Fig. 36 – *Model sheet Marvin the Martian* | Fig. 37 – *Model sheet Bugs Bunny*, 1992

Normalmente, para finalizar e para que a apresentação da personagem seja mais estimulante e atrativa visualmente, é criado um estilo narrativo de ilustração, inserindo a personagem num ambiente ou ponto da história, de forma a complementa-la. (Tsai, 2007, p.83) Para a realização deste tipo de projetos, são formadas equipas de trabalho constituídas por profissionais de diversas áreas, como designers de personagens, escultores tradicionais, animadores e modeladores gráficos digitais, para explorarem dezenas de ideias, de forma a definirem um conceito e alcançarem a forma final. Ou seja, diversos artistas, com diferentes capacidades, trabalham no mesmo projeto, para o mesmo fim, na procura do melhor resultado. A personagem principal de *Monster, Inc.*, Sullivan Truck ou Sulley, é um exemplo de personagem que emerge deste tipo de colaboração, e da exploração de uma série de *looks*, realizada por uma dezena de artistas. Consta que durante o período de um ano foram feitos inúmeros esboços, na procura da melhor solução visual para o grande

monstro azul. No entanto, nem sempre se formam equipas com tantas pessoas, por vezes apenas dois designers trabalham sobre a mesma personagem, e na procura de novas ideias acabam por surgir resultados incríveis, que dificilmente seriam imaginados individualmente. (Jessup, 2008, p.174)



Fig. 38 – Página de *Monster, Inc.*, com a versão *rough sketch* das personagens principais, e estudos de forma e cor da personagem “Sulley”, *DisneyPixar*, 2001 | Fig. 39 – Ampliação dos estudos de cor da personagem “Sulley”, *DisneyPixar*, 2001.

As personagens ao percorrerem todo este processo, vão sofrendo alterações, e é normal que não correspondam exatamente ao que foi desenhado inicialmente, ou até ao que está representado nas *model sheets*. O importante é que a concretização dessas personagens seja prazerosa, para que o resultado seja positivo e para que os artistas que trabalham nelas não desanimem, pois estarão repetidamente a trabalhar sobre a mesma figura. (McCloud, 2008, p.79)

Personagens 2D e 3D

Com o avanço tecnológico, as personagens começaram a transcender o papel. Paula Tavares (2009), salienta: “Ingénuo parece-nos o pensamento ou mesmo a afirmação da obsolescência do desenho perante o desenvolvimento técnico e computacional, não se trata aqui de fazer prevalecer uma forma de fazer sobre a outra, mas de compreender a sua complementaridade.”. Desta forma, a tecnologia não se apresenta como substituta, mas sim como uma possibilidade evolutiva do próprio desenho, oferecendo infinitas possibilidades de trabalho com elevada componente computacional. Esta nova era visa disponibilizar programas de apoio ao design, e até ao próprio desenho de personagens, sob a forma de ilustração ou de animação. (Tavares, 2009)

Autores como Drew Morton, procuram nos *comics*, respostas para a origem desta evolução bidimensional de personagens. A verdade é que as semelhanças se tornam evidentes no campo da animação, como Paul Atkinson (2009) refere: “*Animation and comic books share a common field in that both are composed of images sequenced in time: one is driven mechanically and electronically in projection, and the other by the peripatetic and wilful actions of the reader.*”.

Podemos constatar esta condição evolutiva em alguns casos, como *The Smurfs*, ou em português *Estrunfes*. Estas pequenas criaturas azuis foram criadas em 1958 por Peyo (Pierre Culliford). A sua representação destinava-se a um papel secundário na história de *Johan et Pirlouit, La flûte à six schtroumpfs*, publicada na revista de quadrinhos belga, intitulada de *Spirou*. No entanto, as personagens obtiveram grande sucesso entre o público, e não só conseguiram inúmeras histórias de quadrinhos dedicadas a elas, como a transmissão e consolidação de uma série televisiva na década de 80. Em 2011, foi produzida a primeira longa-metragem da história dos pequenos *Smurfs*, adaptada ao cinema, combinando o cinema “*live-action*” com a animação gerada por computador⁽³²⁾. No ano 2013 foi produzida a continuação do primeiro filme, *Smurfs 2*, e mais recentemente, a adaptação centrada em

⁽³²⁾ Consultado a 29 de Abril de 2017, disponível em <https://simplymaya.com/sm-news-articles/77/55-years-of-belgian-blues-a-history-of-the-smurfs/>

Smurfina, intitulada de *Smurfs: A Aldeia Perdida*, que se encontra em exibição neste momento, no ano 2017. Neste exemplo, é notório o caminho evolutivo e as inúmeras adaptações feitas às personagens, assim como a própria transição da bidimensionalidade para a tridimensionalidade.

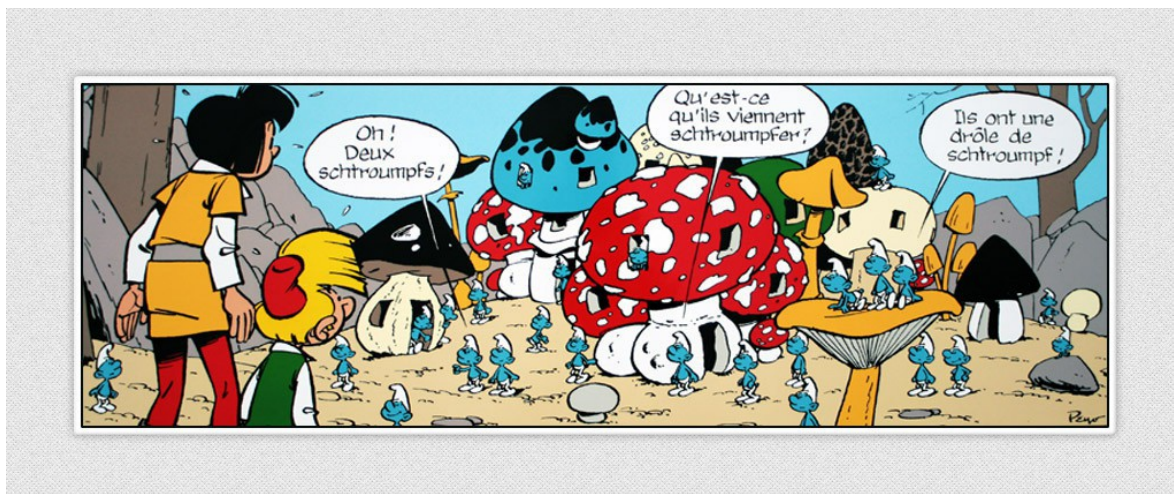


Fig. 40 – Johan et Pirlouit, *La flûte à six schtroumpfs*, Peyo, 2012.

Outros exemplos mundialmente conhecidos são: *Sur la piste du Marsupilami* (2012), de Alain Chabat, baseado na banda desenhada de André Franquin, *The Adventures of Tintin* (2011), de Steven Spielberg, baseado nas histórias de Hergé (Georges Remi), entre outros.



Fig. 41 – *Marsupilami* na série televisiva, de 1993 | Fig. 42 – *Marsupilami* no filme *Sur la piste du Marsupilami*, 2012.

Desta forma diversas adaptações de banda desenhada infantil têm revolucionado o mundo fantástico do grande ecrã. Assim como, a adaptação de outros tipos de personagens menos infantis e cada vez mais credíveis, têm impulsionado o universo dos efeitos especiais, com

a criação de ambientes alternativos, cativando jovens e adultos. Neste contexto destacam-se as personagens criadas pelas editoras *Marvel* e *DC comics*, com reconhecidas adaptações de obras como *Watchmen* (1986), de Alan Moore e *Iron Man* (1963), de Stan Lee. (Teixeira, 2013, p.124)

Desta forma, é possível entender a importância existente na evolução do método de construção de personagens, e a sua transição da bidimensionalidade para a tridimensionalidade, dado que estas tendem a acompanhar a sociedade e os interesses intrínsecos à mesma. Ainda que, algumas destas personagens sejam originárias de bandas desenhadas antigas, a tendência é adaptá-las à modernidade dos tempos, recorrendo a métodos digitais contemporâneos, aperfeiçoando a técnica, e acrescentando-lhe detalhes, com o intuito de as tornar visualmente mais atrativas. Yen-Jung Chang (2011), salienta: *"2D teaches reduction (...) while 3D tends to be more additive."*, no entanto expressa a sua opinião contradizendo: *"It's very easy to suggest tons of details. But for me, the fun is reducing something down to its Essentials"*, e prossegue afirmando: *"Aesthetically, 2D graphical representation has at least no less potential than the conventional 3D geometrical looks"*.

Muitas das personagens adaptadas do papel para animações bidimensionais ou tridimensionais, não foram criadas com esse propósito, e por isso, normalmente sofrem alguns ajustes a nível visual, para que se mantenham as mesmas, mas funcionem na sua tridimensionalidade. Na série televisiva de *Mickey Mouse Clubhouse* (2006), de Bobs Gannaway, é evidente tal facto nas personagens como Mickey e Minnie, em que as orelhas foram assumidas como elemento caracterizador da personagem e como tal a sua representação foi fielmente mantida. Desta forma o movimento das orelhas acompanha a animação da própria personagem, mas apenas nos eixos x e z, mantendo sempre uma posição frontal para a câmara. (Teixeira, 2013, p.125)

No entanto, com o passar dos anos, e devido ao avanço tecnológico, tornou-se possível fundir as duas técnicas, misturando as técnicas tradicionais com as novas tecnologias geradas através do computador. *Pixar Animation Studios*, considerada uma das empresas pioneira da animação digital, começa nesta altura a procurar soluções para efeitos bidimensionais na manipulação tridimensional. O uso de formas e texturas orgânicas e imperfeitas,

como meio de representação menos artificial, revelou-se como uma das soluções adaptadas pela empresa. Desta forma surge uma nova tendência na animação digital, que se relaciona com o desenho à mão, e que pretende transmitir um olhar natural, analógico e nostálgico. Curtas-metragens como *Day & Night* (2010) e *La Luna* (2011), são experiências que conferem tal facto, onde é evidente esta estética mais orgânica, que inevitavelmente acaba por influenciar um novo estilo adaptado pela *Walt Disney Animation* representado em *Paperman* (2012) e em *Get a Horse!* (2013). A *Pixar* visa impulsionar os limites da animação digital, numa tentativa de criar novas imagens que se assemelhem ao desenho manual, transmitindo valores nostálgicos e analógicos, que se revelam como valores contemporâneos da media. (Haswell,2014)

No filme *WALL-E* (2008), já tinha ocorrido uma tentativa de apelar a este método. A caracterização do robô protagonista, como enferrujado, desatualizado e descolorido, transmitindo a noção de imperfeição, foi alcançada através das técnicas do desenho manual. (Haswell,2014)

La Luna, a curta-metragem referida anteriormente, marca a diferença entre os cânones das curtas-metragens da *Pixar*, devido à tal estética orgânica revelada através das texturas artesanais, que parecem ser feitas manualmente, assim com as próprias falhas propositadas. São utilizados fundos de aquarela, digitalizados e posteriormente aplicados sobre as superfícies digitais, que têm como função desafiar a aparência elegante da animação contemporânea convencional. Desta forma, ao combinar os métodos digitais, representados na aparência dos personagens, com a estética tradicional, nos fundos, a *Pixar* evidencia não só arte tradicional, como também destaca os avanços tecnológicos, que permitem obter imagens mais orgânicas. (Haswell,2014)

Este tipo de técnica utilizada, designada por mapeamento de textura orgânica é utilizada para evocar a nostalgia enquanto evidencia a animação digital. O conceito definido por nostalgia, neste contexto, poderá estar relacionado com o deslocamento de técnicas tradicionais do desenho manual para a animação convencional. Desta forma, este método pode ser referido como um meio que promove a recuperação e incorporação de métodos mais

tradicionais. Recorrer a este tipo de métodos também pode ser considerado uma estratégia de marketing, dado que vai ao encontro das tendências contemporâneas, pois a tendência nostálgica encontra-se muito em voga nos dias que correm. (Haswell,2014)

Enquanto a *Pixar* foca-se neste tipo de técnica, a *Disney* adquire, posteriormente, um estilo semelhante, mas que visa favorecer a técnica tradicional sobre a digital. Tal facto é evidente nas curtas-metragens *Paperman* e *Get a Horse!*. Para se compreender melhor as diferenças entre os dois estilos utilizados, e a maneira como são retratados comparemos *Get a Horse!*⁽³³⁾ com *Day & Night*⁽³⁴⁾ da *Pixar*. Em *Day & Night* são representadas duas figuras desenhadas à mão, que são as protagonistas do filme. Estas figuras são transparentes e movem-se sobre uma tela preta. Através delas são vistas paisagens que retratam cenas do dia e da noite. Estas cenas são ilustrações digitais, que contrastam com as formas simples e orgânicas das figuras principais. Ao longo da narrativa vão sendo evidenciados estes contrastes entre os desenhos manuais e digitais, porém quando as duas figuras bidimensionais se reúnem na narrativa, integram-se simultaneamente com os ambientes tridimensionais, evocando a nostalgia pela necessidade de personagens desenhados manualmente inseridos em ambientes digitais. Como se confere ao longo da curta-metragem a *Pixar* harmoniza a relação entre as duas técnicas, enquanto a *Disney* diferencia a técnica tradicional da digital, favorecendo claramente a nostalgia presente em *Get a Horse!*. Na realidade, e contrariamente ao que acontece em *Day & Night*, as diferentes técnicas são separadas por uma tela de cinema desde o início do filme. O uso das personagens Mickey Mouse e amigos, sugere a nostalgia, e a preferência pela animação tradicional da *Disney*. E já no final da curta-metragem, estes retornam em segurança ao passado, emergindo como personagens bidimensionais a preto e branco, enquanto Pete é banido para a animação digital. Tais factos demonstram a preferência pela técnica tradicional, assim como pelo uso bidimensional nas personagens, transmitindo a ideia que o progresso é “mau”, e o passado “bom”, utilizando a nostalgia como refúgio seguro, mas também como uma realidade à qual se pode regressar. (Haswell,2014)

⁽³³⁾ Consultado a 16 de Maio de 2017, disponível em http://www.dailymotion.com/video/x1euywx_mickey-mouse-get-a-horse-2013_shortfilms

⁽³⁴⁾ Consultado a 16 de Maio de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bLLfWkahZts>

Modelação 3D

O processo de criação de personagens tridimensionais, dividido e explicado por diversas fases ao longo desta tese de mestrado, chega agora a uma das últimas etapas, que poderá subdividir-se. Depois da arte conceitual encerrada, inicia-se a modelação digital da personagem. A modelação digital é um processo artístico que visa transformar as referências do modelo conceitual, descritas em imagens bidimensionais, num objeto tridimensional. (Correia, Montané, e Tamariz, 2014)



Fig. 43 – StoryBoard de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.



Fig. 44 – Concept Art de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.

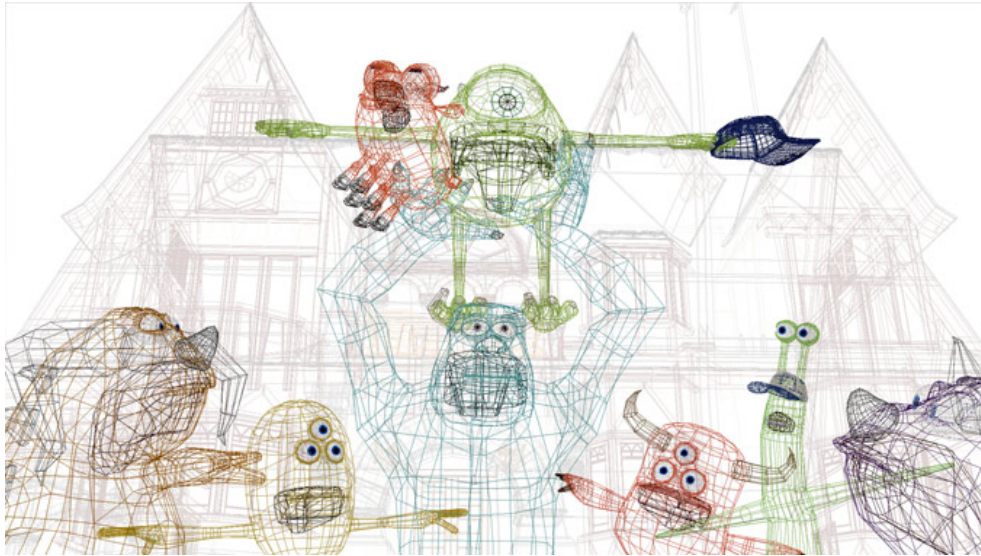


Fig. 45 – *Modeling Process* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.



Fig. 46 – *Layout Process* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.

Ainda no contexto da manipulação, realiza-se a personalização do modelo tridimensional, compondo-o com texturas. Estas texturas são aplicadas onde o criador definir, quer seja no corpo, nos olhos, ou no cabelo. (Correia, Montané, e Tamariz, 2014)

Após terminadas estas etapas, é realizada a técnica *rigging*, que é, basicamente, a montagem do esqueleto utilizado posteriormente para a animação, é o mecanismo construído por de baixo da malha do modelo, composto pelos ossos “*bones*” e pelas articulações “*joints*”. Esta técnica só é criada quando se tem a intenção de animar a personagem. Num

dos últimos passos da modelação da personagem, poderão ser acrescentados alguns outros detalhes, como cabelos ou pelos, que poderão ser atribuídos, por exemplo, a personagens que procuram mais algum realismo, como humanas ou animais. Após a finalização estrutural e estética do modelo, caso se pretenda, este poderá então ser animado, tanto na face como no corpo. Para realçar pormenores da personagem, e conferir-lhe algum realismo são utilizadas técnicas como a iluminação. Os estudos de materiais e testes de iluminação são fases importantes na concessão da personagem, pois são eles que vão definir e evidenciar os detalhes da mesma. (Correia, Montané, e Tamariz, 2014)



Fig. 47 – *Animation and Simulation* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.



Fig. 48 – *Lighting* de uma cena do filme *Monsters university*, 2013.

Por fim, para concluir todo o processo, e assumir a personagem tridimensional como terminada, é então efetuado o *render*. O processo de renderização poderá levar horas, assim como poderá levar dias, dependendo da complexidade do projeto realizado. (Correia, Montané, e Tamariz, 2014)

Com o passar do tempo este tipo de manipulação computacional 3D foi progredindo, e, por conseguinte, as personagens e a sua forma de conceção também, no entanto, será importante retroceder às suas origens para compreender melhor toda a sua evolução. Entre os anos 70 e 80 começaram-se a desenvolver soluções para trabalhar a imagem e as suas particularidades, como o mapeamento da própria, as transparências, as luzes e sombras, as texturas, etc. Este progresso tornou possível combinar diversas soluções, a fim de *renderizar*, ou seja, criar novas imagens, de variados géneros e composições, obtendo resultados de elevado grau de realismo. (Tavares, Félix, e Teixeira, 2010)

Estas potencialidades devem-se ao surgimento dos diversos programas de manipulação tridimensional, como por exemplo, o *Autodesk Maya*, *Autodesk 3D Studio Max*, e *Blender*, o mais recente *software* destinado a este tipo de manipulação. Qualquer uma das aplicações possui ferramentas que exploram diversos tipos de métodos de moldagem, e cada método utiliza um princípio de moldagem baseado na construção geométrica. Para se compreender melhor cada tipo de método, dividi-los-emos em cinco categorias: 1. “Formas primitivas”, em que a base de construção utilizada é uma forma geométrica como uma esfera, um cubo, um cilindro, ou um cone; 2. “Modelagem de forma livre”, em que a operação é toda feita a partir da manipulação de um conjunto de pontos, ou de pontos isolados; 3. “Geometria sólida construtiva”, que gera resultados a partir da união, da intersecção ou da diferença de duas formas geométricas; 4. “Modelagem por procedimento ou ação”, em que o próprio processo define como é que o objeto ou figura será gerada; 5. “Modelagem por derivação”, que gera novas formas tridimensionais através de ferramentas como a extrusão. Cabe a quem está a moldar, escolher a técnica que prefere utilizar na construção da sua personagem. (Wolf e Vieira, 2015)

A *Pixar*, uma empresa referenciada já várias vezes ao longo desta tese, é considerada uma das empresas de animação com mais reconhecimento a nível mundial, e também uma das pioneiras no uso da manipulação tridimensional em filmes de longa-metragem. A empresa

desenvolveu tanto ferramentas, como métodos e, inclusive, um *software* intitulado de *RenderMan*, que se tornou num dos padrões da indústria dos filmes de animação. *RenderMan* é um programa de modelação que como os outros programas, referidos anteriormente, tem como intuito produzir novas imagens, e efeitos visuais. Este *software* inclui as ferramentas para a criação de mapeamento de texturas e câmara digital, assim como fontes de iluminação, *motion blur* e profundidades de campo. A partir dos anos 90, os óscares de melhores efeitos visuais, foram atribuídos a filmes que usufruíram deste mesmo *software*, filmes que nem são propriamente de animação, como *Jurassic Park* (1993), *King Kong* (2005) e *Inception* (2010). (Haswell, 2014)

Por conseguinte, destacam-se alguns dos filmes produzidos por esta mesma empresa entre os grandes clássicos da animação digital, como a trilogia de *Toy Story* (1995, 1999 e 2010), *A Bug's Life* (1998), *Monsters, Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008) e *Up!* (2009). Estes filmes antecederam muitas outras produções, que cativaram o público a recorrer cada vez mais a este tipo de animações. Diversidade e qualidade começaram a ser exigências desse público, o que consequentemente levou à necessidade de aperfeiçoar técnicas, assim como à necessidade de encontrar meios de produção mais rápidos e com um maior impacto visual. (Wolf e Vieira, 2015)

Digital characters are a driving force in the entertainment industry today. Every animated film and video game production spends a large percentage of this resources and time on advancing the quality of the digital characters inhabiting the world that they are creating.

O'Neill (2008)

No entanto, consta que o primeiro filme a recorrer à técnica de manipulação tridimensional, não foi de animação infantil. O primeiro filme de animação digital foi concebido em 1972, por Ed Catmull e Fred Parke, sendo que este consistia na animação simulada a partir da mão esquerda de Ed Catmull⁽³⁵⁾.

⁽³⁵⁾ Consultado a 16 de Agosto de 2017, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=T5seU-5U0ms>

Esta animação foi cedida e incorporada no filme *Futureworld*, produzido em 1976, que recorreu a este tipo de técnica para representar, não só a mão, mas também um rosto virtual. Em 1981 estreou o filme *Looker*, que foi considerado o primeiro filme a integrar uma personagem virtual por inteiro, ainda que esta seja a reprodução de uma atriz. (Teixeira e Marques, 2014)

Com o passar do tempo foram-se criando cada vez mais personagens, tornando evidente a evolução das características de modelação de umas para as outras, como por exemplo as características das personagens animadas de *Tin Toy* (1988), a curta-metragem de John Lasseter lançada pela *Pixar Animation Studios*, comparativamente à mais recente adaptação das personagens de Tintin, em *The Adventures of Tintin* (2011), em que o grau de realismo e detalhe é tanto que torna claro o progresso quer na própria geometria da personagem, como na suavização de sombras, ou no detalhe utilizado na textura, assim como no realismo das figuras humanas criadas, etc. O que torna o progresso a nível tecnológico e o realismo das personagens, principalmente humanas, incontestáveis. (Teixeira e Marques, 2014)



Fig. 49 – Representação do bebé em *Tin Toy*, John Lasseter, 1988, *Pixar Animation Studios*.

Haswell (2014), alega aos mesmos princípios, salientando que o interesse da *Pixar* por este método ou técnica de trabalho, é evidente desde a produção das primeiras curtas-metragens, desenvolvidas por John Lasseter, como *Luxo Jr.* (1986), e *Red's Dream* (1987). Este interesse levou ao progresso e à produção do primeiro filme de animação totalmente gerado a partir do computador, *Toy Story* (1995), inspirado na curta-metragem referida anteriormente, *Tin Toy*, o mundo onde os brinquedos ganham vida. No entanto é notória a evolução, por exemplo, do bebê representado em *Tin Toy*, para as personagens humanas apresentadas no *Toy Story*, ou até a evolução das próprias personagens do filme, como se verifica no caso de Andy, ao longos dos quinze anos da trilogia.

Outras curtas-metragens desenvolvidas pela empresa revelam excelentes resultados a este nível, como *Geri's Game* (1997). A personagem Geri foi considerada particularmente importante no progresso de concessão de personagens humanas geradas digitalmente, e este sucesso deve-se às suas características extremamente realistas, como a aparência da pele, do cabelo e das roupas. Não é por acaso que, dois anos depois esta personagem volta a aparecer numa outra animação, em *Toy Story 2* (1999).



Fig. 50 – Representação humana do protagonista de *Geri's Game*, Jan Pinkava, 1997, *Pixar Animation Studios*.

No entanto, ainda que esta personagem tenha ganho o seu lugar na longa metragem *Toy Story 2* (1999), é-lhe atribuído um papel de menor relevância, aparecendo apenas por alguns minutos como reparador de brinquedos. Os estudos feitos até esta altura, geraram as bases de construção para personagens humanas altamente sofisticadas, apresentadas mais tarde em filmes como *The Incredibles* (Brad Bird, 2004), assim como, mais recentemente, os excelentes resultados do progresso da malha gerada pelo computador, para representar o cabelo humano utilizado nas personagens do filme *Brave* (2012). (Haswell, 2014)

Com o passar do tempo, profissionais começaram a procurar as melhores soluções, não só na forma de modelar o seu personagem, como de o animar. Dado ao avanço tecnológico, e utilizando referências das técnicas de animação precedentes, em que a figura humana era utilizada como modelo na construção de personagens, tornou-se possível capturar movimentos humanos, para animar personagens digitais. No entanto, para esta nova técnica digital ser bem-sucedida é necessário que quem constrói a personagem, assim como quem a anima, tenha conhecimentos sobre a anatomia do corpo humano. Para alguns diretores e roteiristas, estas particularidades dadas à personagem podem se tornar tão ou mais importantes que a própria história. (Wolf e Vieira, 2015)

Conclusão do capítulo

Com o desenvolvimento deste capítulo, tornou-se evidente a inexistência de métodos ou processos obrigatórios para a concepção de personagens. Cabe ao artista selecionar as fases que pretende executar, assim como as ferramentas que utiliza, conforme o seu gosto pessoal, a sua especificação na técnica, e o resultado que pretende atingir. Quando se trata de uma colaboração entre diferentes profissionais, por norma, são aproveitadas capacidades das diferentes áreas a fim de atingir o melhor resultado, usufruindo da fusão de técnicas tradicionais, com os novos métodos digitais. Este tipo de colaboração é utilizado em muitos dos filmes de animação, como já referido anteriormente no processo de *Monster, Inc.* (2001). Os filmes de animação de Tim Burton são mais um exemplo de fusão de técnicas, no entanto, ao contrário de *Monster, Inc.* (2001) os métodos tradicionais são claramente evidenciados na concepção e representação das próprias personagens.

Aplicando algumas destas estratégias, este projeto visa a incorporação das diferentes ferramentas artísticas, quer pelos meios mais tradicionais, como digitais, nas diversas fases de construção das personagens. Baseadas na fase de investigação apresentada neste capítulo, as personagens Coelhoinho Branco, Cabra Cabrês e Formiga Rabiga, do conto *O Coelhoinho Branco* são personagens criadas a partir de diversos estudos expostos a questionários e opiniões de crianças. Esses estudos passaram por esboços, desenhos técnicos e representações ortogonais. Mais tarde, depois de analisado o resultado dos inquéritos, e definidas as personagens, foram finalizadas as representações ortogonais em falta, e produziram-se pequenas esculturas, finalizando na modelação tridimensional de cada personagem no programa *Autodesk Maya*. Para finalizar, será interessante referir que estas personagens foram criadas, numa primeira instancia, em modo bidimensional, progredindo para um âmbito tridimensional, com possíveis aplicações futuras em diversos tipos de contexto, quer seja bidimensional ou tridimensional, estático ou interativo, manual ou digital.

Projeto

O Coelhoinho Multicor

Good character design is one of the cornerstones of good animation. Designing your characters properly will make their personalities jump off the screen. Your audience will know who your characters are immediately and like them. When you pair a great design with a great personality, the results can be wonderful.

(Maestri, 2006)

A história e adaptação

Este projeto, como já foi referido anteriormente, visa a divulgação e valorização dos contos tradicionais portugueses, como tal o conto selecionado é usado como um mero exemplo que pretende propagar-se a todos os outros contos tradicionais portugueses infantis existentes. O conto escolhido foi *O Coelhoinho Branco* de Francisco Adolfo Coelho. Porém, existem muitas outras adaptações deste mesmo conto, escritas por diversos autores, dado que esta história é uma das que consta em muitos dos livros de contos infantis. A preferência pela adaptação de Francisco Adolfo Coelho, deve-se ao reconhecimento do mesmo. De seguida será apresentado o conto, e uma breve biografia do autor.

O autor

Francisco Adolfo Coelho

Francisco Adolfo Coelho, (Coimbra, 15 de Janeiro de 1847 — Carcavelos, 9 de Fevereiro de 1919). A sua história começa com uma infância complicada, devido ao facto de ficar órfão de pai com apenas 19 meses de idade.

Residiu em Coimbra durante a maior parte da sua vida, frequentou o liceu e iniciou os estudos na Universidade local até aos 17 anos, altura em que abandonou o curso de Matemática por insatisfação. Nessa mesma altura começou a frequentar programas de estudo focados em autores alemães, aprendendo, por conseguinte, a língua.

Apesar de não ter concluído os estudos na Universidade, tornou-se professor de Filologia Romântica Comparada e de Filologia Portuguesa no Curso Superior de Letras, por mérito próprio. Incentivou a criação da Escola Primária Superior Rodrigues Sampaio, tornando-se diretor da mesma. Também exerceu diversas atividades docentes, tendo participado em comissões de ensino médio e superior, e proferindo palestras como “A Questão do Ensino” em célebres Conferências do Casino (1871)⁽³⁴⁾.

Foi considerado das pessoas mais importantes da intelectualidade portuguesa dos finais do século XIX, realizando trabalhos conceituados enquanto filólogo, escritor e pedagogo, autodidata. (Coelho, 2009)

Adolfo Coelho contestou contra as formas de ensino, devido a submissão do mesmo às ideias religiosas, e a sua aliança com o estado. Ele considerava a educação um fator importante para a regeneração do país¹. Desta forma, dispôs-se a resgatar e a estudar os contos populares, não só no âmbito da filologia e da antropologia, como da educação. Publicou o primeiro volume de uma série nomeada por “Biblioteca de Educação Nacional”, *Contos Nacionais para Crianças*. Este volume continha 26 contos: I. Filho és, pai serás; assim como fizeres, assim acharás; II. História da Carochinha; III. A sentença justa; IV. A formiga e a neve; V. O coelhinho branco; VI. A romãzeira do macaco; VII. A cacheirinha; VIII. O pote de

⁽³⁴⁾ Consultado a 5 de Fevereiro de 2017, disponível em <http://193.137.22.223/pt/patrimonio-educativo/museu-virtual/exposicoes/apontamento-a-adolfo-coelho/biografia-1/>

azeite; IX. O rabo do macaco; X. Os três conselheiros do rei; XI. O pinto borrachudo; XII. Quem não trabuca Não manduca; Quem não manduca Não trabuca; XIII. Príncipe com orelhas de burro; XIV. Conto do Bacorinho; XV. Grisme e Guiomar; XVI. O Joãozinho Pequeno; XVII. O Doutor Grilo; XVIII. O depositário infiel; XIX. O estudante sábio; XX. Os sapatinhos de cetim; XXI. As senhoras do manto negro; XXII. As três cidras do amor; XXIII. A machadinha; XXIV. A vaquinha; XXV. O velho, o rapaz e o burro; XXVI. A mão do almofariz ⁽³⁵⁾.

O seu contributo no sector da regeneração do conto popular foi de grande importância, no entanto esse contributo acabou por cair no esquecimento depois da reedição dos seus *Contos Populares Portugueses*.

⁽³⁵⁾ Consultado a 5 de Fevereiro de 2017, disponível em http://www.coisas.com/CONTOS-NACIONAIS-F-ADOLFO-COELHO---VER-DESCR-E-FOTOS,name,222665289,auction_id,auction_details

A narrativa

O Coelho Branco

Era uma vez

Um coelhinho

Que foi á sua horta

Buscar couves

Pra fazer um caldinho.

Quando o coelhinho branco voltou para casa depois de vir da horta, chegou á porta e achou-a fechada por dentro; bateu e perguntaram-lhe de dentro: — «Quem é?» O coelhinho respondeu:

Sou eu, o coelhinho

Que venho da horta

E vou fazer um caldinho.

Responderam-lhe de dentro:

E eu sou a cabra cabrês

Que te salto em cima

E te faço em três.

Foi-se o coelhinho por aí fora muito triste e encontrou um boi e disse-lhe:

Eu sou o coelhinho

Que tinha ido à horta

E ia para casa

Fazer o caldinho;

Mas quando lá cheguei

Encontrei a cabra cabrês
Que me salta em cima
E me faz em três.

Responde o boi: «Eu não vou lá que tenho medo.» Foi o coelhinho andando e encontrou um cão e disse-lhe:

Eu sou o coelhinho, *etc.*

Responde o cão: «Eu não vou lá, que tenho medo.» Foi mais adiante o coelhinho e encontrou um galo, a quem disse também:

Eu sou o coelhinho, *etc.*

Responde o galo: «Eu não vou lá que tenho medo.» Foi-se o coelhinho muito mais triste, já sem esperanças de poder voltar para casa, quando encontrou uma formiga que lhe perguntou: «Que tens tu, coelhinho?»

Eu vinha da horta, *etc.*

Responde a formiga: «Eu vou lá e veremos como isso há-de ser.» Foram ambos e bateram à porta; diz-lhe a cabra cabrês lá de dentro:

Aqui ninguém entra
Está cá a cabra cabrês
Que lhes salta em cima
E os faz em três.

Responde a formiga:

Eu sou a formiga rabiga,
Que te tiro as tripas
E furo a barriga.

Dito isto, a formiga entrou pelo buraco da fechadura, matou a cabra cabrês, abriu a porta ao coelhinho, foram fazer o caldinho e ficaram vivendo juntos, o coelhinho branco e a formiga rabiga.

Processo criativo

"Art challenges technology, technology inspires art"

John Lasseter, Pixar

Ideia e inspirações

Para a construção e desenvolvimento deste projeto foi necessário definir alguns trajetos que se tornaram muito úteis ao longo do processo. Esse mesmo processo teve início na escolha do conto, que entre diversas histórias, selecionadas numa primeira fase, como *A Carochinha*, *O Macaco de Rabo Cortado*, *A Raposa e o Lobo*, etc., destacou-se *O Coelho Branco*. A preferência por este conto, deve-se às personagens descritas na história, sendo que o motivo pela qual estas personagens definiram a escolha foi, para além do gosto pessoal, o desafio que lançavam. Estas personagens teriam de ser representadas todas da mesma forma, independentemente da sua fisionomia ou do seu papel na história, tratando-se de animais completamente diferentes, com papéis que contrariavam a sua verdadeira natureza.

Terminada esta primeira fase, ou seja, definido o conto, e dentro do conto escolhidas as personagens que representariam o próprio elenco, seguiu-se um longo caminho para a concessão e desenvolvimento das mesmas.

Iniciou-se este processo criativo, propriamente dito, com uma pesquisa visual, procurando-se inspirações em alguns artistas como Michael Defeo, que trabalha como *3D character development*, em escultores como Andrea Blasich, Greg Dykstra, Jerome Ranft e Alena Wooten, em character designers como Nicolas Marlete e Stephen Silver, etc.

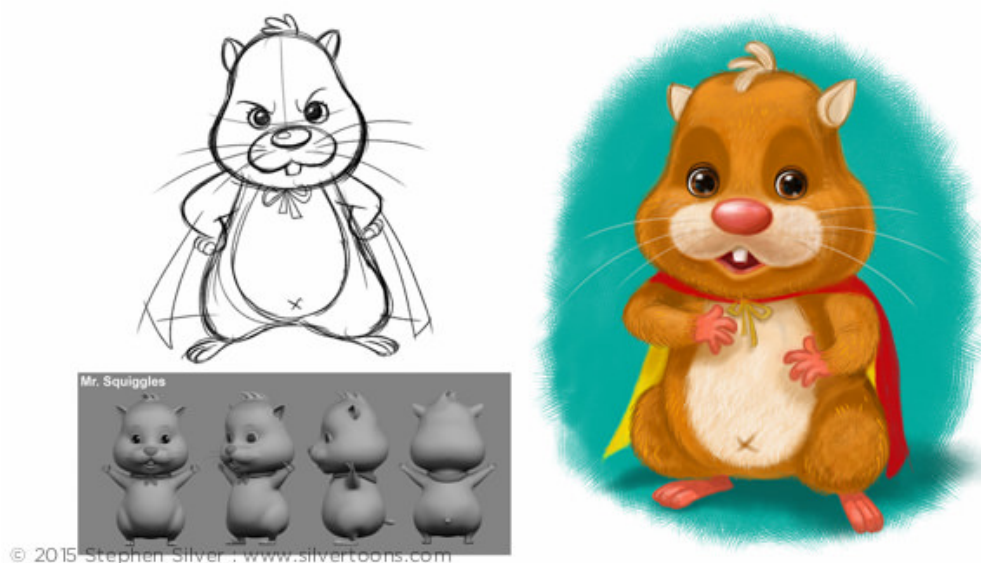


Fig. 51 – Mr. Squiggles, Stephen Silver



Fig. 52 – *The Dam Keeper*, Andrea Blasich Sculpture



Fig. 53 – Snowball, Michael Defeo

Segundo Maestri (2006): *“The design process always starts with creative inspiration, which is then refined and developed into a full character design.”*, e por essa mesma razão foram tidas muitas mais referências, quer de personagens utilizadas em filmes de animação produzidas por artistas de renome, como outros modelos de autores desconhecidos. Também foram utilizadas fotografias do animal que representava a personagem em questão, que serviram de guia para o desenho de características, membros, ou própria fisionomia da personagem.

Realizada a pesquisa visual, deu-se início à caracterização das personagens.

As personagens e a sua caracterização

Como já foi referido anteriormente, foram seleccionadas algumas personagens do conto *O Coelho Branco*, que visam representar todo o elenco da história, servindo de exemplo para um projeto futuro aplicável a qualquer outro conto tradicional português. Entre as diferentes personagens do conto, destacaram-se: o Coelho Branco, a Formiga Rabiga e a Cabra Cabrês, não só pelo seu papel na história, como pela desafiadora fisionomia enquanto animais.

Já com algumas referências visuais, tornou-se possível definir um género para caracterizar os três animais que representariam então todo o conceito visual aplicável a qualquer outra personagem. Sendo que a primeira personagem desenvolvida definiria desde logo esse mesmo conceito. Desta forma, foram criados pequenos esboços de diferentes estilos de animais, a fim de encontrar a melhor solução, acabando por se optar pela atribuição de um estilo mais infantil e “fofinho”. Foram utilizadas formas mais arredondadas e alguns pormenores exagerados, por norma esses pormenores são características identificativas do próprio animal. A cabeça é ligeiramente maior que o corpo, e os olhos, como espelho da alma, foram usados como elo de ligação e imagem de marca nas personagens. Ou seja, decidiu-se dar um certo destaque, ainda que com alguma simplicidade, à zona dos olhos, retratando as sobrancelhas e os próprios olhos da mesma forma nas três personagens, mas atribuindo-lhes diferentes expressões.

Em todas as personagens está representado um grande sorriso, por se tratar de uma história para crianças, visto que na maioria as crianças mostram preferência por bonecos felizes independentemente do seu papel na história.

De seguida serão descritas breves explicações sobre cada personagem individualmente.

O Coelho Branco

A primeira personagem a ser desenvolvida foi o Coelho Branco, ao qual se atribuiu umas grandes orelhas e umas patas traseiras um pouco maiores que o normal. Foi simulado pelo

no rabo e no peito do mesmo, para transmitir um aspeto ainda mais fofo, que transcendesse a própria fisionomia. Esse pelo foi também utilizado como forma de representação de mais uma das características do animal, dado que na maioria das vezes, tanto na sua representação mais fiel à realidade como na sua representação mais fantasiosa, este animal costuma apresentar bastante pelo, quer pelo corpo todo, quer em pequenas partes, como no rabo, no peito, nas bochechas, ou nas orelhas.

O Coelho é o único das três personagens que se encontra sentado, devido ao seu papel na história. Esta pose foi-lhe atribuída como forma de representar o seu estado de espírito, indefeso e desmotivado, sem conseguir se defender sozinho, e apesar dele na história não estar sentado à espera de ajuda, esta foi a metáfora encontrada para sugerir que o Coelho sozinho não conseguiria se meter de pé, ou seja não conseguiria solucionar o seu problema.

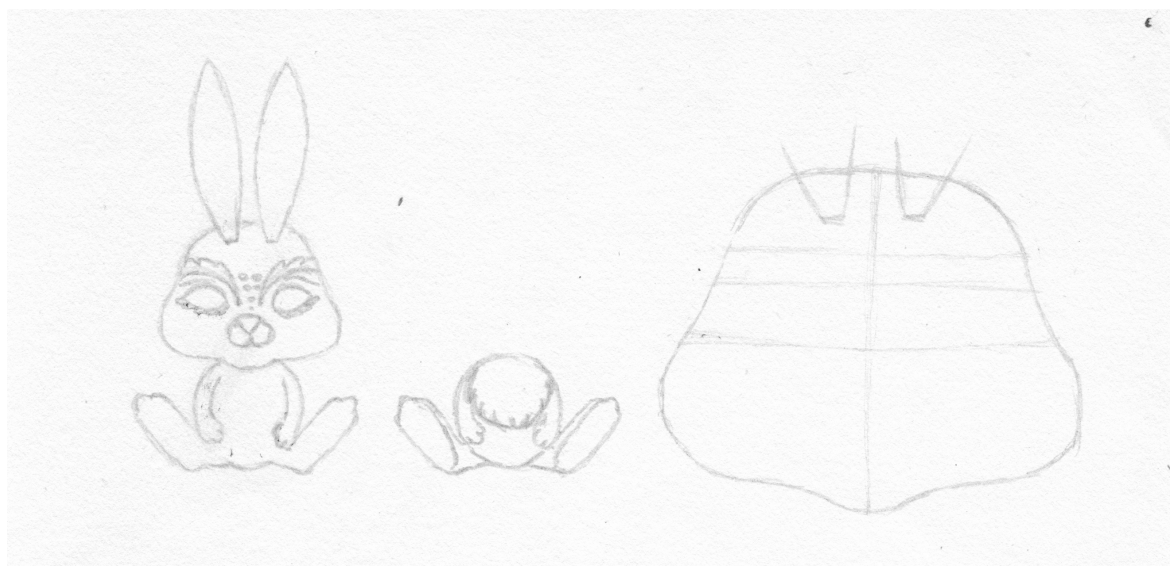


Fig. 54 – Esboços do Coelho Branco

A Cabra Cabrês

De seguida, e já baseada na construção da primeira personagem, foi criada a Cabra Cabrês. A esta personagem também foram atribuídas características identificativas do próprio animal, como o sino, as patas e os cornos, que por sua vez foram concebidos através da fusão

dos cornos de uma cabra com os cornos de um carneiro, por uma questão estética e de coerência visual, tentando-se desta forma infantilizar os mesmos e torna-los mais fofos. A pose da Cabra Cabrês também está relacionada com o seu papel na história, sendo que os braços encontram-se posicionados atrás das costas, como se esta mantivesse uma postura mais rígida e autoritária.



Fig. 55 – Esboços da Cabra Cabrês

A Formiga Rabiga

Por fim foi criada a Formiga Rabiga, com uma constituição um pouco diferente das outras duas personagens, devido à fisionomia do próprio animal. À Formiga foram atribuídas duas antenas, quatro patas, dois braços e um rabo de grande dimensão. Alguns destes pormenores sofreram alterações ao longo do processo, principalmente no que diz respeito às dimensões dos mesmos, dado que se trata de um público alvo infantil e tornar-se-ia perigoso, como por exemplo, umas antenas demasiado grandes e fininhas, que por essa mesma razão foram reduzidas em proporção.

A Formiga Rabiga apresenta uma pose feliz e vitoriosa, tal como é descrita na história. Os seus dois braços são representados como se estivessem a acenar para o Coelhoinho, querendo transmitir a ideia de que esta se encontra ali pronta para ajudar.

Definido o estilo, e os traços de cada personagem, foram realizados diversos esboços, até que o resultado fosse o mais satisfatório.

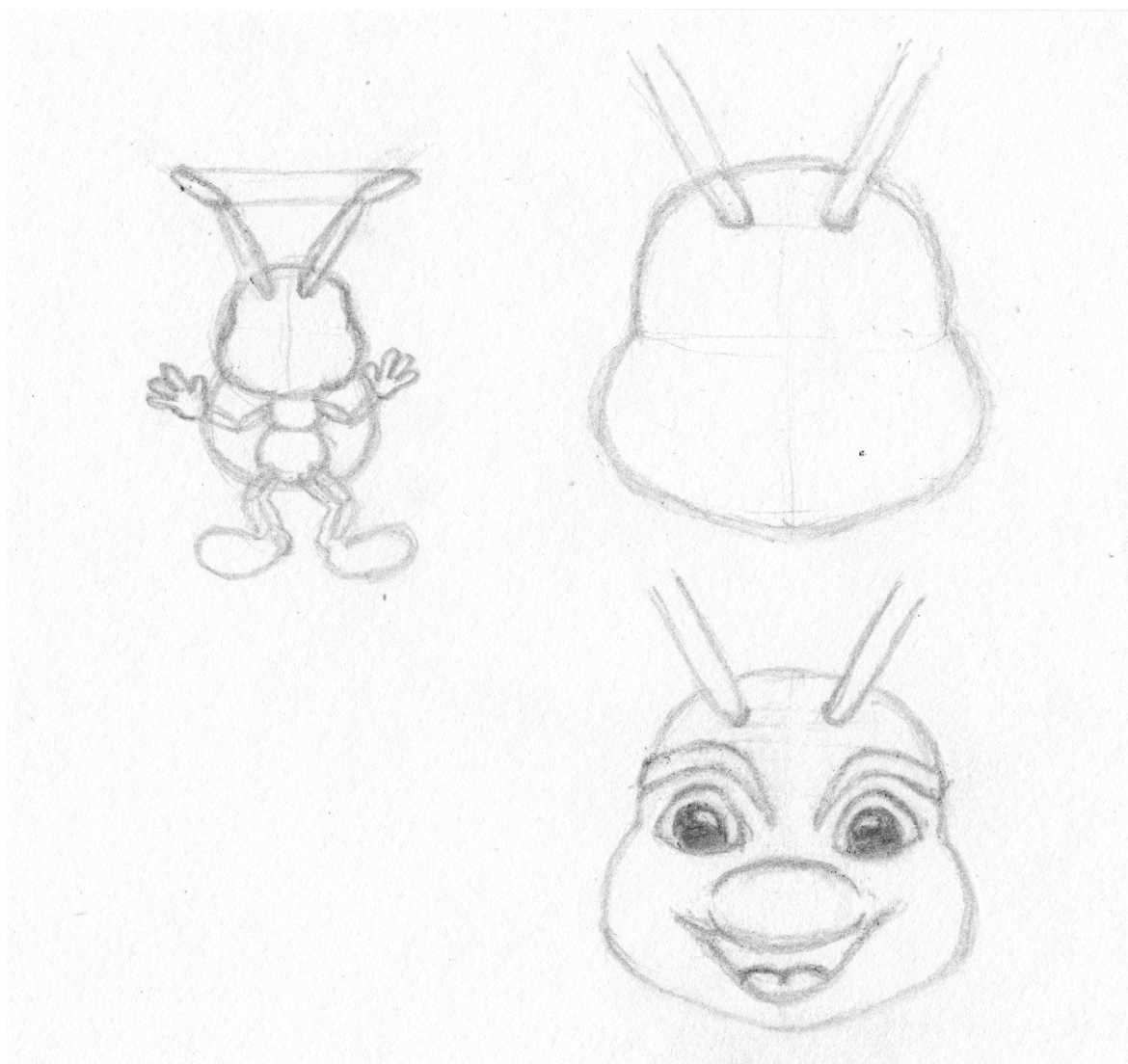


Fig. 56 – Esboços da Formiga Rabiga

Esboços

O processo de concessão das personagens baseou-se maioritariamente no desenho de esboços rápidos em papel, que por sua vez foram transferidos e melhorados digitalmente. Os diferentes constituintes de cada personagem foram trabalhados separadamente, e algumas questões estéticas, de pormenores ou expressões, foram realizadas diretamente no computador. De seguida será apresentada uma sequência deste mesmo processo digital.

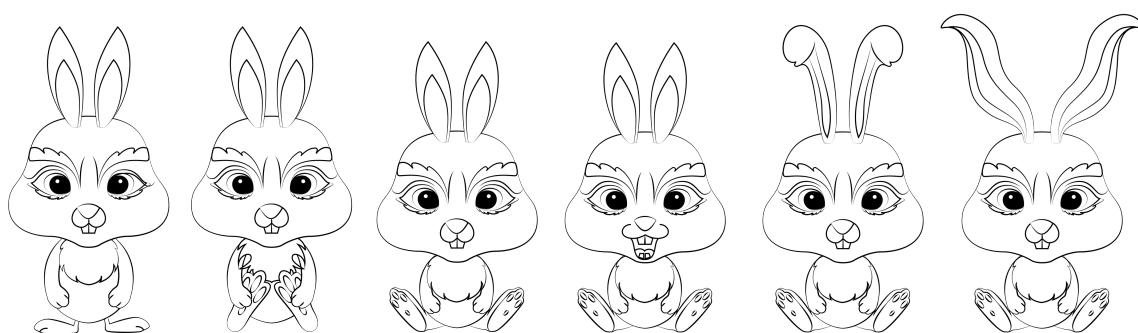


Fig. 57 – Parte do processo digital de concessão do Coelho Branco

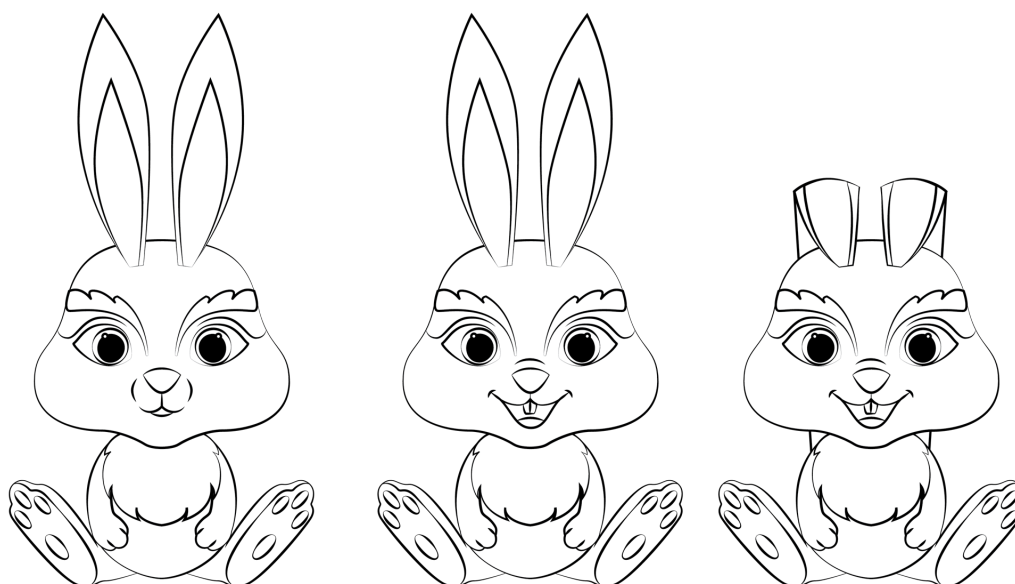


Fig. 58 – As deferentes alternativas do Coelho Branco

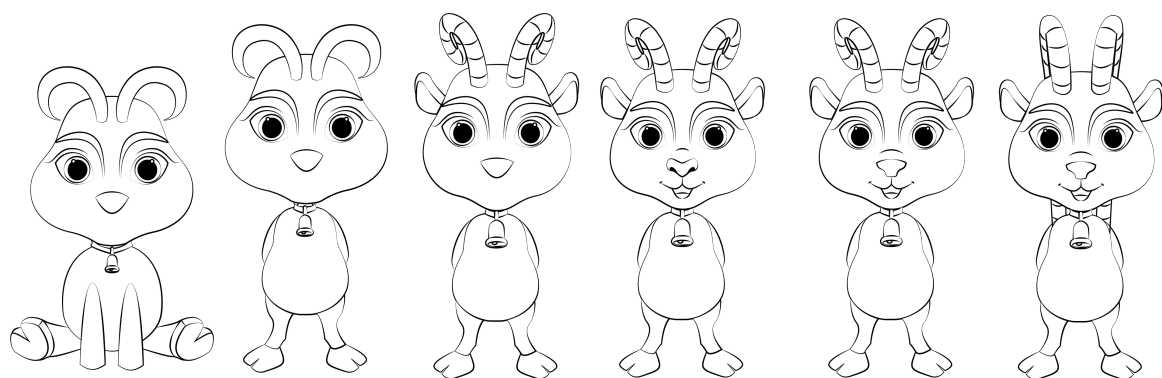


Fig. 59 – Parte do processo digital de concessão da Cabra Cabrês e as suas diferentes alternativas

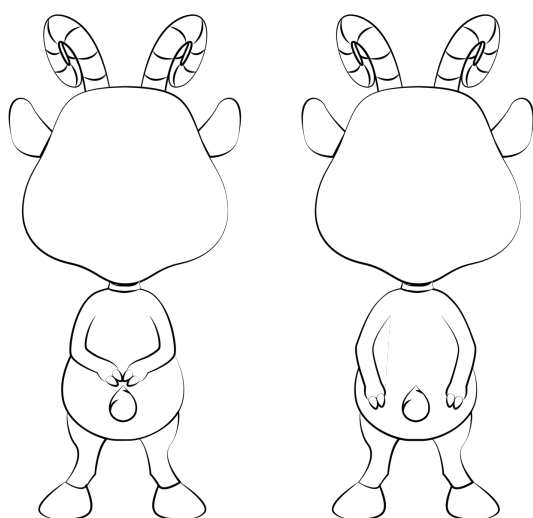


Fig. 60 – Diferentes alternativas da posição das patas da Cabra Cabrês

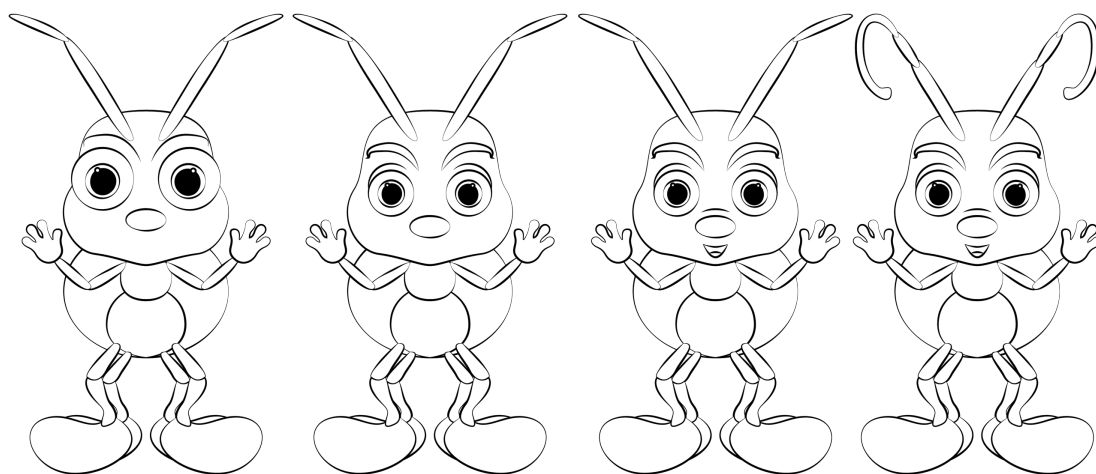


Fig. 61 – Parte do processo digital de concessão da Formiga Rabiga e as suas diferentes alternativas

Quando as variantes visuais das personagens já mostravam um resultado satisfatório, foi realizada uma seleção sobre as melhores opções, que, posteriormente, foram apresentadas às crianças de diferentes idades e diferentes escolas, a fim de entender que características visuais lhes agradavam mais em cada personagem.

Atividade realizada com as crianças

Na sequência metodológica deste projeto foi realizada uma atividade com crianças com idades compreendidas entre os três e os oito anos. Esta atividade teve como objetivo apresentar o projeto, a fim de conhecer a opinião do público alvo sobre o que estava a ser concebido.

Previam-se que os dados resultantes desta atividade se tornassem peças importantes, ou até decisivas na construção das personagens, ainda que, todo o processo de criação tenha sido sempre acompanhado por crianças, aliás algumas das características já atribuídas, como o tamanho exagerado de elementos identificativos de cada animal (orelhas, antenas, patas, rabos, etc.), eram resultado, não só de influências e de estudos, como das opiniões dessas mesmas crianças.

Foram desenvolvidos desenhos, para apresentar, com diferentes características, a fim de representar visualmente as diferentes propostas, para que as crianças pudessem entender e opinar sobre o assunto, acompanhados por outras figuras do mundo da animação, outros coelhos, outras cabras e outras formigas, utilizadas como modo de comparação às personagens criadas. Este método tinha como intenção entender a preferência das crianças quanto às personagens, assim como as razões e as características que as levavam a escolher uma em vez de outra, mas acima de tudo prever uma decisão futura sobre que boneco iriam preferir para si mesmas.

A atividade consistia em, primeiramente, apresentar a história retratada, *O Coelho Branco*, e falar um pouco com as crianças sobre ela, e numa segunda fase eram então apresentadas as diversas personagens criadas. As personagens eram reveladas uma a uma, conforme tinham sido concebidas.

Começou por ser apresentado o Coelho Branco. No seguimento da conversa foram feitas questões sobre a personagem e sobre preferência das crianças quanto às características da mesma. A primeira questão levantada foi sobre o reconhecimento da personagem, enquanto animal e enquanto personagem na história, à qual afirmativamente as crianças responderam “coelho”, pela caracterização das orelhas, das patas e do focinho. De seguida foi-lhes perguntado: “Vocês preferem um coelho mais sorridente, ou um coelho um pouco

mais sério?”, e “Vocês gostam mais de as orelhas compridas e esticadas, ou compridas e descaídas?”.

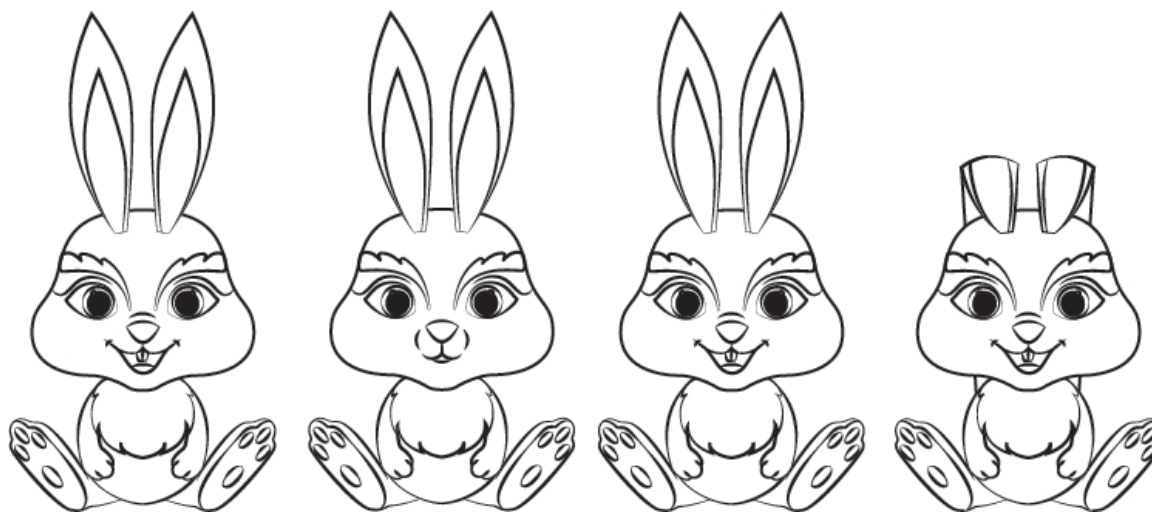


Fig. 62 – Vista frontal do Coelho Branco, com diferentes características

As crianças iam levantando o dedo conforme as questões lhes eram feitas e os desenhos lhes eram mostrados. Desta forma tornou-se possível fazer a contagem demonstrada no gráfico 1.

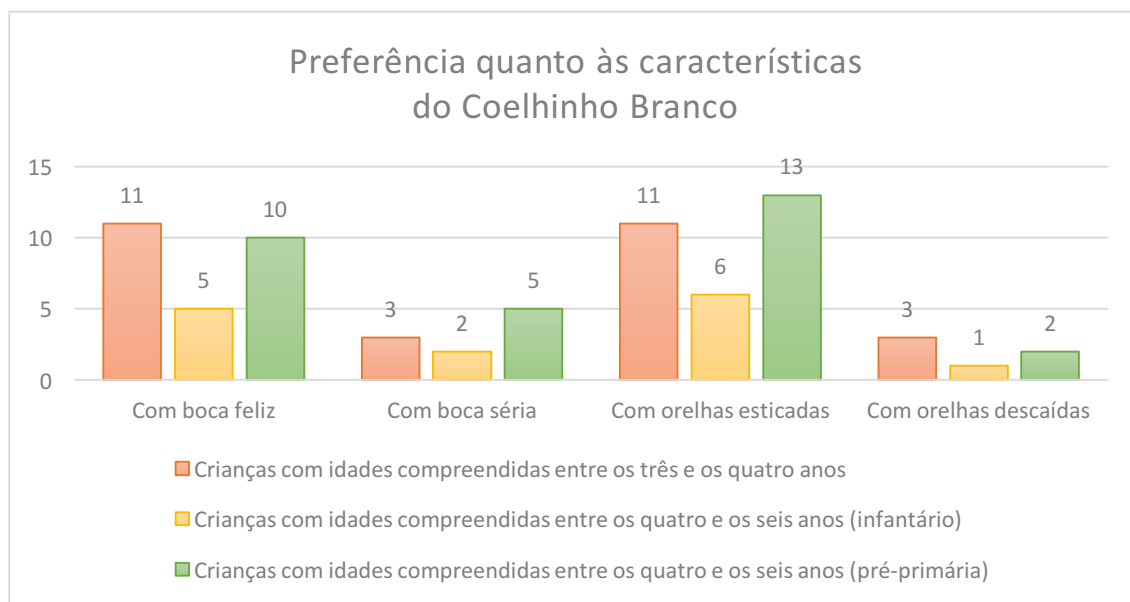


Gráfico 1 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características do Coelho Branco

Como se pode verificar no gráfico 1, apesar do resultado não ser totalmente unânime, a maioria das crianças preferiu um coelho sorridente e com as orelhas esticadas.

De seguida, foi apresentada a personagem Snowball do filme *The Secret Life of Pets* (2016), na sua versão mais fofa, e na sua versão mais maléfica.

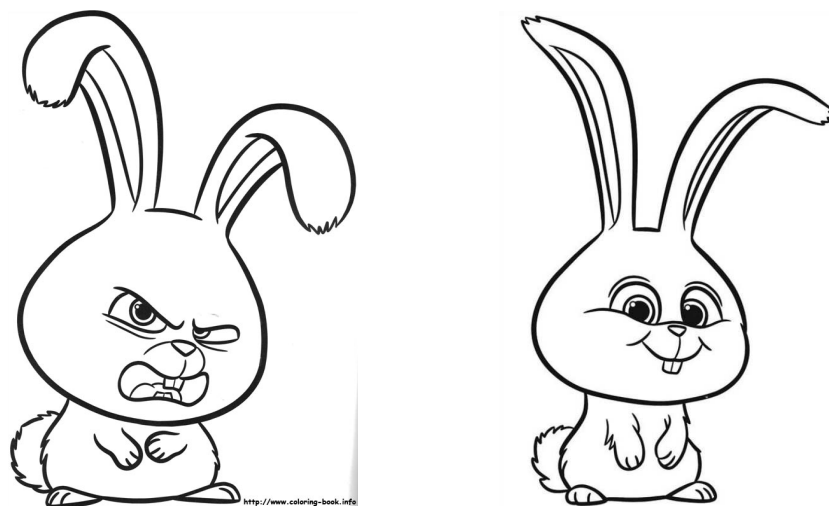


Fig. 63 e fig. 64 – Personagem Snowball do filme *The Secret Life of Pets* (2016)

Optou-se pelo uso desta personagem, como modo de comparação, pelo sucesso que fez entre o público infantil, e pela versatilidade quanto às expressões que demonstra. Desta forma, foi possível perceber se as crianças, entre as idades compreendidas, optariam por uma personagem mais “fofa” ou mais “maléfica”.

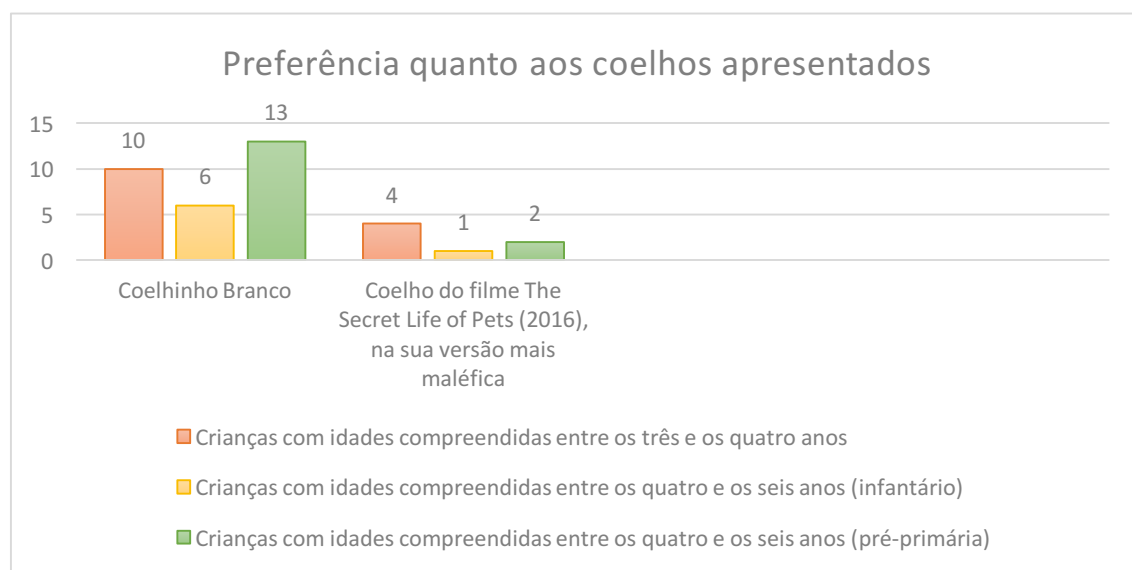


Gráfico 2 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelos coelhos apresentados

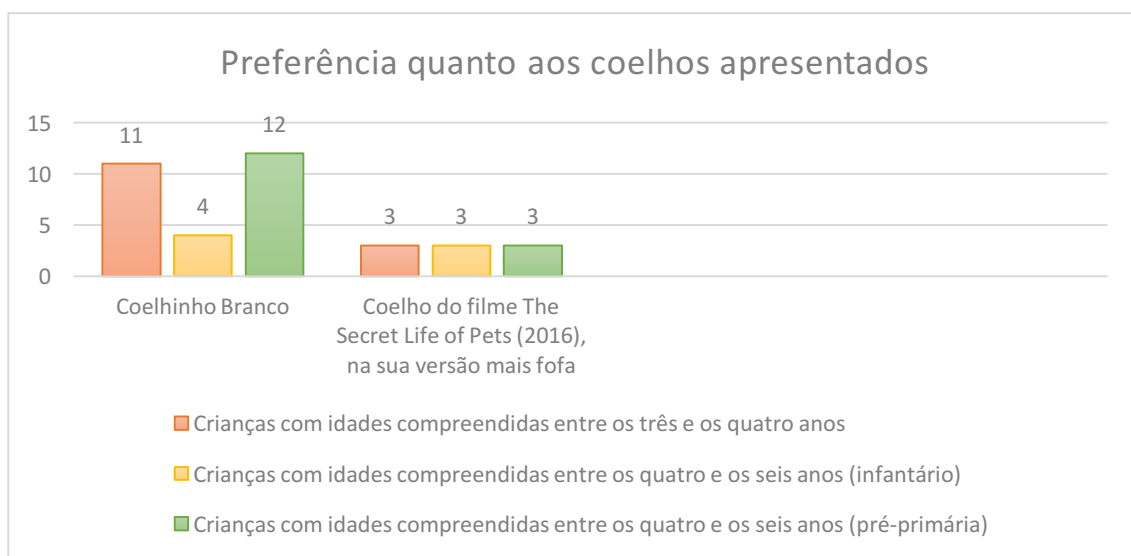


Gráfico 3 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelos coelhos apresentados

Segundo os dados demonstrados nos gráficos 2 e 3, o resultado foi positivo visto que a maioria das crianças optou pelo Coelhinho Branco, à personagem Snowball do filme *The Secret Life of Pets*, quer na sua versão mais fofa como na sua versão maléfica.

De seguida foi apresentada a segunda personagem, a Cabra Cabrês. O processo utilizado foi o mesmo do Coelhinho Branco, em que mais uma vez as crianças conseguiram identificar a personagem, sem qualquer dificuldade, por características como os cornos, o sino, e as patas. No entanto, nesta personagem só foi feita a questão relacionada com os cornos da Cabra Cabrês.

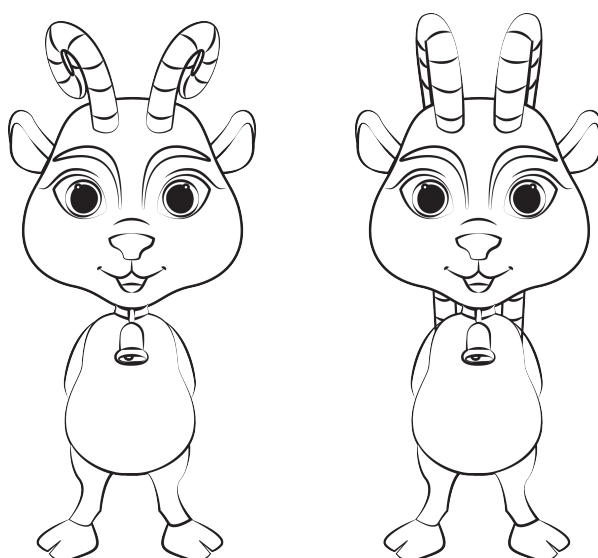


Fig. 65 – Vista frontal da Cabra Cabrês, com diferentes características

Como no coelho, as crianças iam levantando o dedo conforme as questões lhes eram feitas e os desenhos lhes eram mostrados.

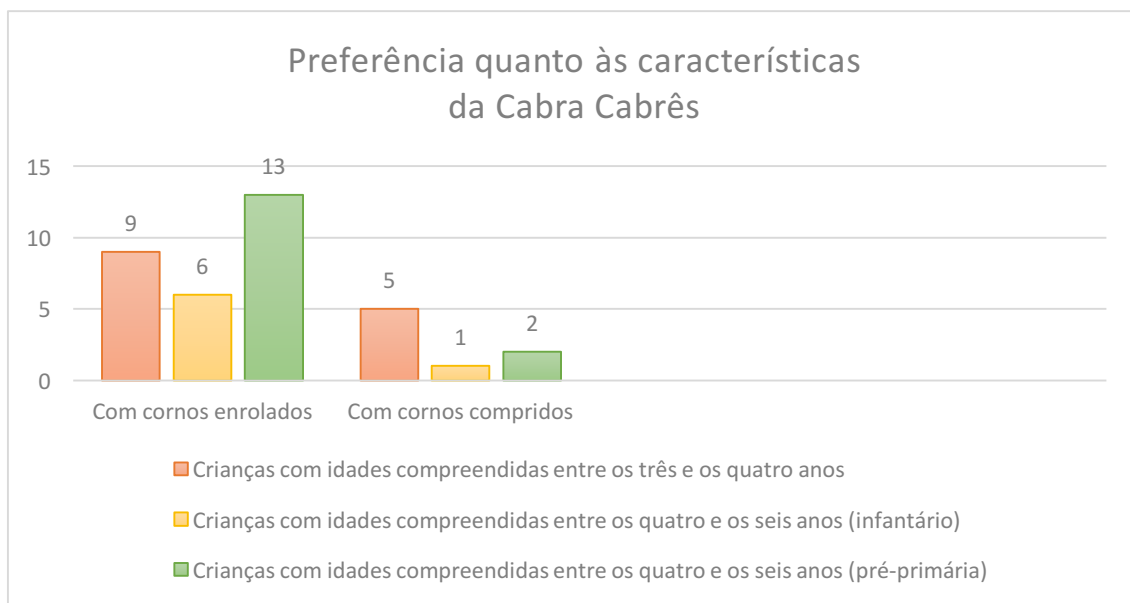


Gráfico 4 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características da Cabra Cabrês

Segundo os resultados apresentados no gráfico 4, a maioria das crianças tem preferência pelos cornos enrolados.

Após a discussão sobre a Cabra Cabrês e sobre as suas características, foi apresentada a personagem Merlin, numa das suas transformações, no filme *The Sword in the Stone* (1963).



Fig. 66 – Personagem Merlin, do filme *The Sword in the Stone* (1963)

A escolha desta personagem deve-se à sua representação cômica, que contrasta com a representação “fofa” da Cabra Cabrês. Já a imagem foi escolhida devido à pose que a personagem apresenta, que se assemelha à pose atribuída à Cabra Cabrês. Desta forma, tornou-se possível entender o estilo de personagens que vai mais ao encontro do gosto das crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos.

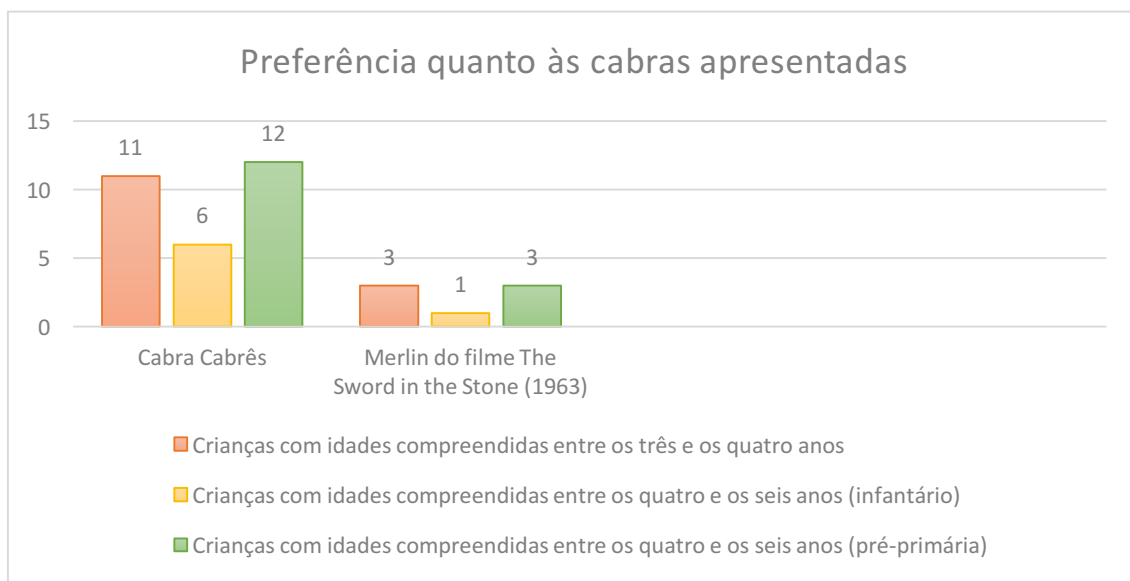


Gráfico 5 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas cabras apresentadas

Como se pode verificar nos dados apresentados no gráfico 5, o resultado foi bastante positivo, visto que apenas uma minoria optou pela personagem Merlin, à Cabra Cabrês.

Terminada a conversa sobre a Cabra Cabrês, inicia-se a apresentação da terceira e última personagem, a Formiga Rabiga. Procedendo de igual forma à apresentação das outras personagens, foi perguntado às crianças se reconheciam o animal representado, e a que personagem se destinava no conto. Juntamente com algumas outras sugestões como “pirilampo”, foi identificada a Formiga Rabiga, como uma formiga, pela maior parte das crianças, a qual muitas terão respondido que a identificaram devido às pernas/patas, às antenas, e ao rabo. De seguida foram-lhes questionadas as suas preferências quanto à boca existente, ou inexistente na personagem, assim como, mais uma vez, à preferência de forma e tamanho de um dos pormenores identificativos da mesma, as antenas.

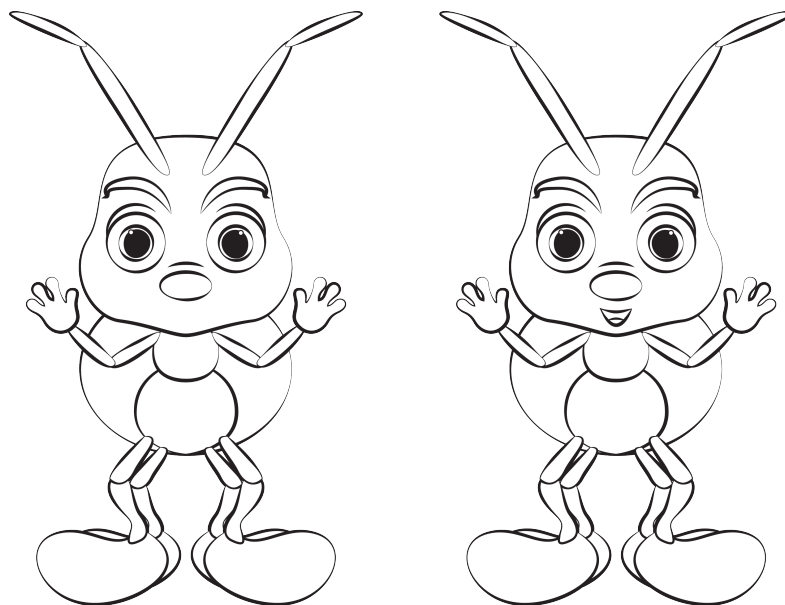


Fig. 67 – Vista frontal da Formiga Rabiga, com diferentes caraterísticas

Mais uma vez repetiu-se o processo, em que as crianças iam levantando o dedo conforme as questões lhes eram colocadas e os desenhos lhes eram mostrados.

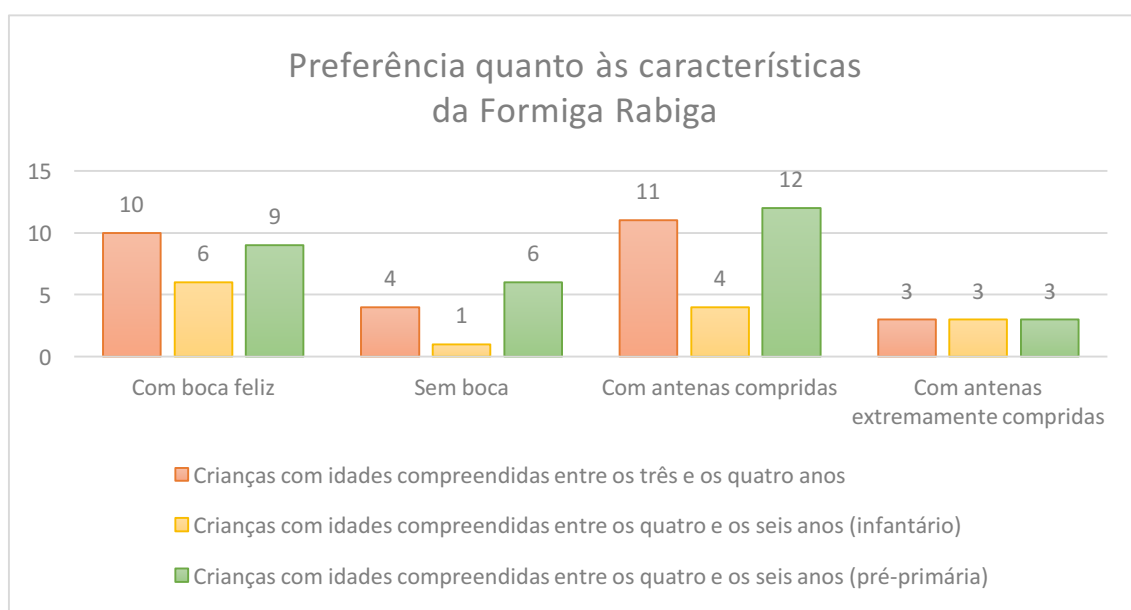


Gráfico 6 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas características da Formiga Rabiga

Como revelado no gráfico 6, a opinião das crianças dispersou-se um pouco, ainda que a maioria tenha optado por uma Formiga Rabiga de boca feliz, e, já com alguma unanimidade, pelas antenas compridas, e não pelas antenas extremamente compridas.

De seguida, foram apresentadas duas formiguinhas do filme *A Bug's Life* (1998), como modo de comparação. As formigas escolhidas foram a formiga Flik e a formiga Dot.

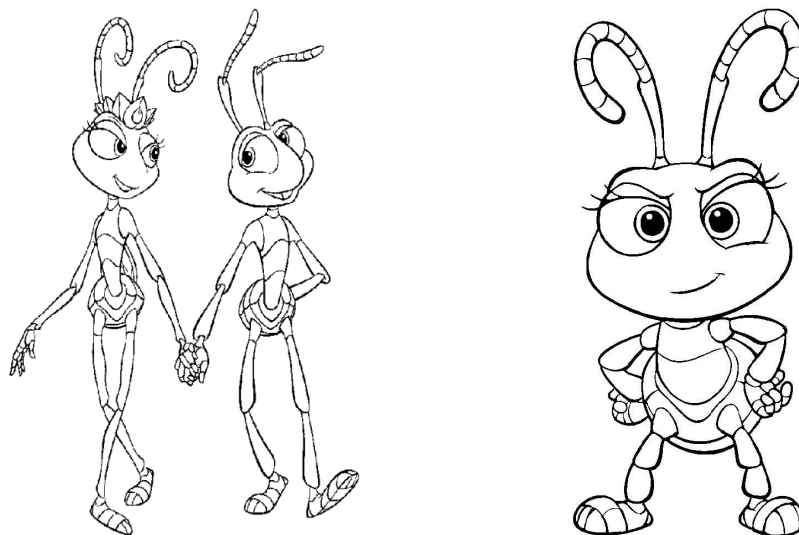


Fig. 68 – Personagem Flike do filme *A Bug's Life* (1998) | Fig. 69 – Personagem Dot do filme *A Bug's Life* (1998)

A formiga Flik, apresenta características mais esguias e adultas, que contrastam com as formas da Formiga Rabiga, e a formiga Dot, apresenta características mais infantis e “fofas”, semelhantes às da Formiga Rabiga. Desta forma tentou-se abordar um pouco das diferentes formas de representação, para tentar perceber o que iria mais ao encontro do gosto pessoal das crianças.

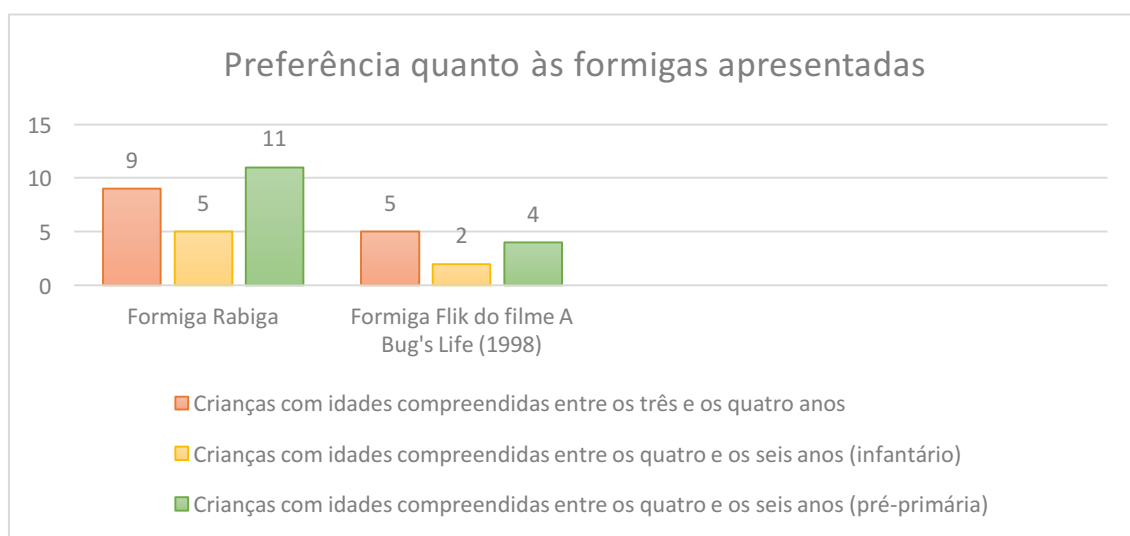


Gráfico 7 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas formigas apresentadas

Como se pode verificar no gráfico 7, as crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos preferem as características mais infantis e “fofas” representadas na Formiga Rabiga, do que as características representadas na personagem Flik.

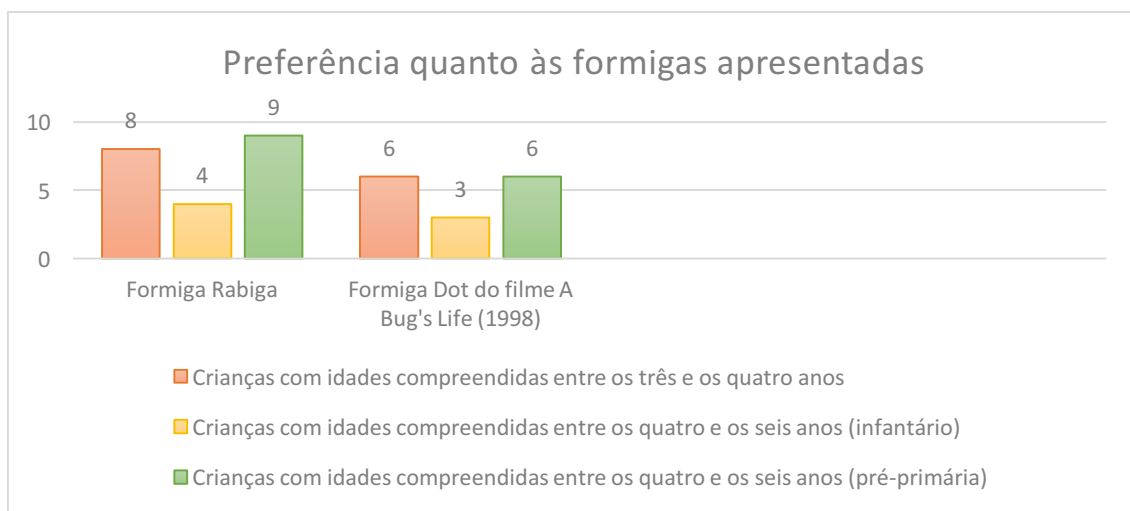


Gráfico 8 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pelas formigas apresentadas

Ainda que seja notória a divisão das crianças nestas duas personagens, podemos constatar no gráfico 8, que a Formiga Rabiga conseguiu a maior preferência entre as crianças.

Terminada a apresentação das diferentes personagens, foi lançada uma última questão: “Vocês gostariam de ter estas personagens como bonecos pintados, para poderem brincar com eles, ou iriam preferir que o vosso boneco fosse todo branco, para que pudessem interagir com ele, e dar-lhe o vosso toque pessoal pintando-o vocês próprios?”.

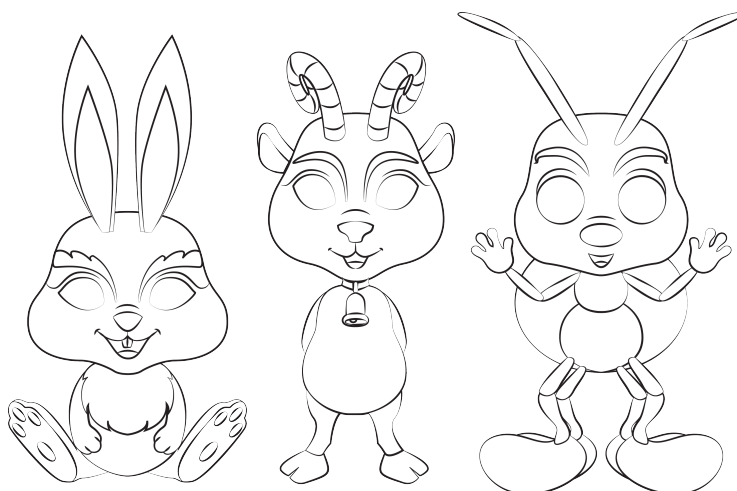


Fig. 70 – Representação a branco das três personagens do conto *O Coelho Branco*

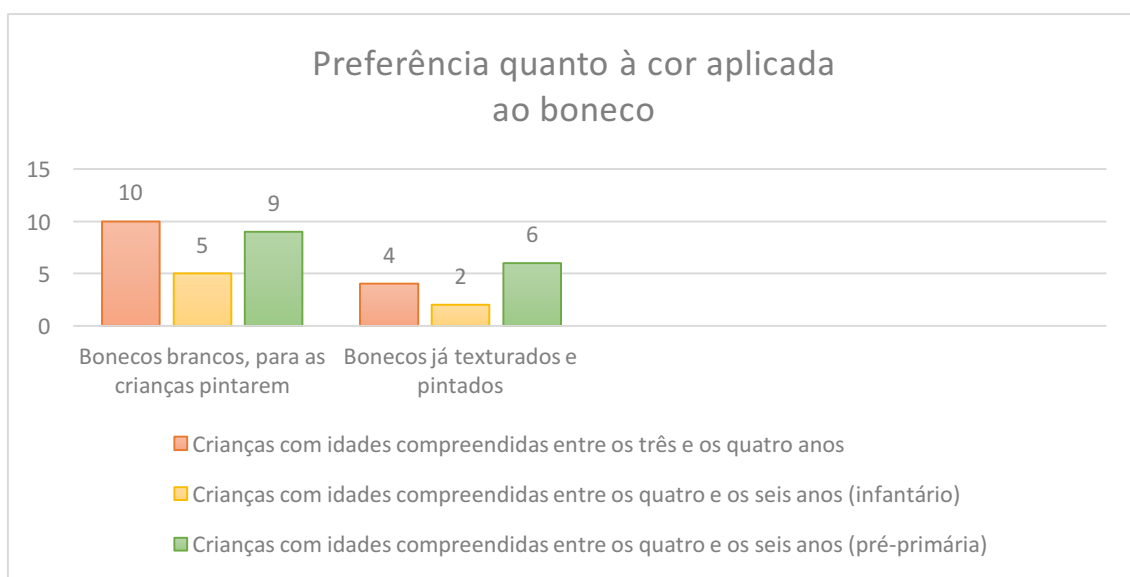


Gráfico 9 – Resultado à questão colocada, quanto à preferência das crianças pela cor aplicada ao boneco

Como se pode verificar no gráfico 9, a maior parte das crianças iria preferir um boneco branco, para que o pudessem riscar e pintar ao seu jeito, algumas delas referiram até como seria diferente de todos os bonecos que possuem ou que conhecem.

Para concluir a atividade, revelar a satisfação das crianças e os excelentes resultados que poderão surgir deste projeto, foi-lhes proposto que pintassem o seu personagem favorito do conto, da forma que quisessem, usufruindo do material e da cor que preferissem. O resultado foi extremamente positivo, e a expressão dos desenhos é incontestável, quer em crianças com três anos de idade, como de quatro, cinco ou seis.



Fig. 71 – Personagem Formiga Rabiga pintada por uma menina de três anos | Fig. 72 – Personagem Cabra Cabrês a ser pintada por uma menina de seis anos

Conclusão da atividade

Com a realização desta atividade, tornou-se evidente as diferentes preferências de crianças de diferentes faixas etárias. E por consequência a essas diferentes preferências, decidiu-se restringir as faixas etárias que se pretende abranger com este projeto. Ou seja, como se pode verificar nos gráficos em cima representados, a maioria das crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos mostrou a sua preferência por personagens mais amorosas, enquanto as crianças com mais de seis anos, demonstraram a sua preferência por bonecos mais excêntricos, mais cómicos, argumentando que as personagens apresentadas eram demasiado “fofas”.

No decorrer da atividade tornou-se claro que seria complicado chegar a crianças com necessidades e gostos tão diversificados, dado que até aos seis anos a preferência revelou-se, maioritariamente, por formas menos excêntricas, mais redondas e infantis, enquanto nas crianças de sete anos, começou-se a notar uma divisão e uma transição de valores, em que algumas das crianças sentiam-se atraídas por essas mesmas formas, mas muitas delas já demonstravam a sua preferência por algo diferente, e a partir dessa idade foi o descalabro total, pois eram poucas as crianças que ainda preferiam personagens deste tipo. Outra das dificuldades encontrada no processo de apresentação do projeto a crianças com mais de seis anos, foi o facto de estas já conhecerem as figuras “concorrentes” dos filmes de animação, e por associação à personagem e à sua prestação no próprio filme, não pensaram duas vezes sobre a sua preferência perante aquela personagem. Assim como a influência exercida por parte de outros colegas, quando uma minoria de crianças demonstrava um interesse diferente dos outros, consequentemente, eram lançados olhares ou comentários alheios que os influenciavam de tal forma que os faziam mudar a sua decisão, contrariamente à atração genuína que os mais pequenos demonstravam em cada votação.

Por estas razões decidiu-se direccionar este projeto para um público mais restrito, optando por crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos, ao contrário do que tinha sido pensado inicialmente, em que se pretendia abranger crianças com idades compreendidas entre os três e os nove/dez anos.

O objetivo principal desta atividade era compreender as preferências das crianças, e agora será ir ao encontro das necessidades demonstradas por este pequeno grupo preferencialmente escolhido, partindo do princípio que este projeto tornar-se-á importante no desenvolvimento criativo das crianças e que as ajudará nesta fase em que a imaginação é a arma que utilizam para desbravar caminhos, através do desenho ou da pintura.

Conclui-se assim, que esta atividade enriqueceu bastante o projeto, em todos os aspetos, e que a integração das crianças no próprio projeto revelou-se uma vantagem, quer para o desenvolvimento das personagens, como para os objetivos que estas pretendem atingir. Foi também bastante interessante, ver como as crianças se envolveram no projeto, ver as reações e o entusiasmo como cada uma escolhia a sua personagem, e como a coloria, e houve, inclusive, crianças que fizeram questão de pintar mais que uma personagem. Desta forma, também foi possível perceber a preferência das crianças pelas personagens dentro do próprio elenco, tendo sido atribuída uma maior preferência ao Coelho Branco, depois à Cabra Cabrês, e por fim à Formiga Rabiga. Mas, o melhor de tudo, foi prever alguns dos resultados futuros das personagens.



Fig. 73 – Coelho branco pintado por uma criança | Fig. 74 – Cabra Cabrês pintada por uma criança |
Fig. 75 – Formiga Rabiga pintada por uma criança

Desenvolvimento das personagens

Determinadas as características das personagens, segundo as opiniões das crianças referidas anteriormente, inicia-se o processo de desenvolvimento das mesmas.

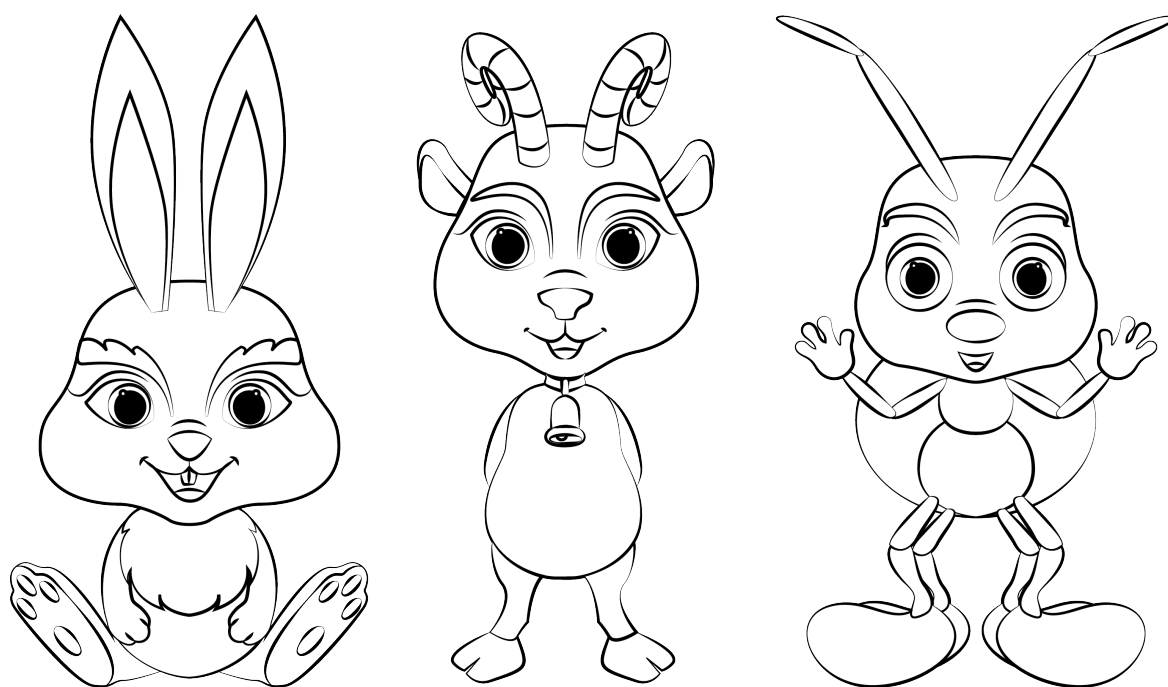


Fig. 76 – Desenho digital das três personagens

Nesta fase, são definidos e aperfeiçoados os últimos detalhes das personagens na sua vista frontal, como o pelo do Coelhoinho Branco, e as patas da Cabra Cabrês. Após terminada a vista frontal, foram criadas as outras duas representações ortogonais das três personagens, ou seja, foram desenhadas as vistas laterais e posteriores das mesmas.

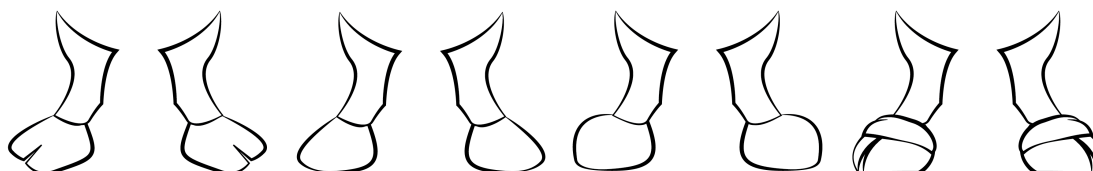


Fig. 77 – Desenho digital das patas da Cabra Cabrês

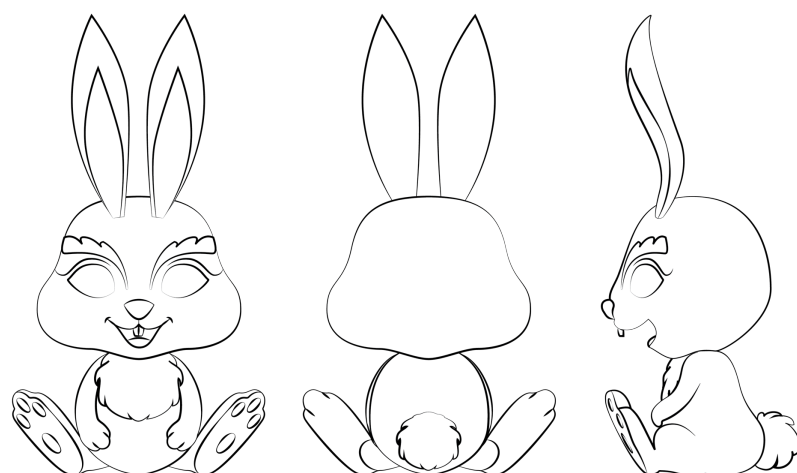


Fig. 78 – *Character turn-around* do Coelho Branco

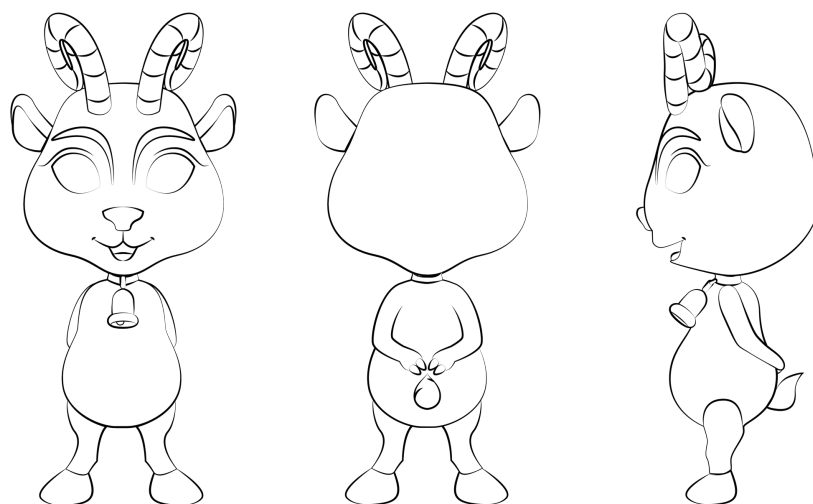


Fig. 79 – *Character turn-around* do Cabra Cabrês

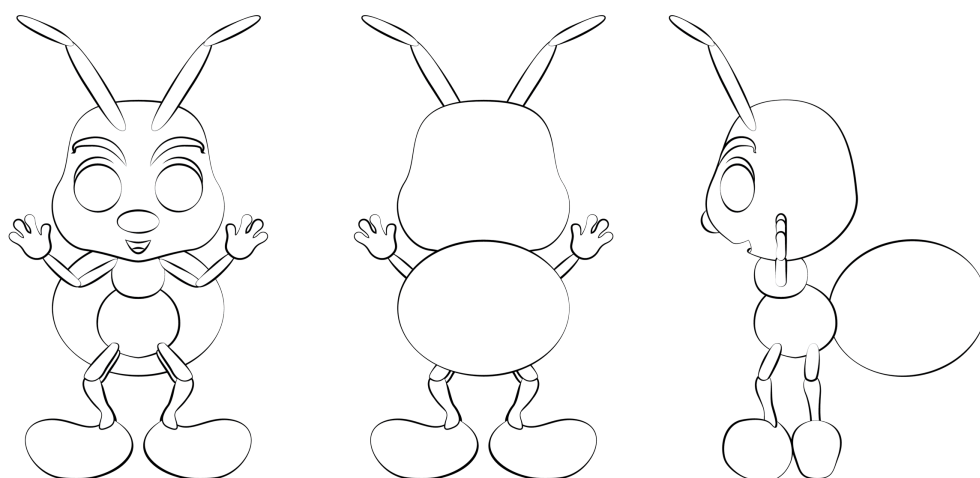


Fig. 80 – *Character turn-around* da Formiga Rabiga

Depois de compreender todas as formas de cada personagem nas diferentes vistas, iniciou-se o processo de criação de pequenas esculturas de alguns dos pormenores, a partir dos desenhos técnicos das mesmas, a fim de, posteriormente, ajudar na conceção tridimensional final da personagem no programa *Autodesk Maya*.



Fig. 81 – Escultura do corpo do Coelho Branco | Fig. 82 – Escultura da cara da Cabra Cabrês | Fig. 83 – Escultura da constituição da Formiga Rabiga

Por fim, iniciou-se então o processo de modulação tridimensional de cada personagem, seguindo a ordem inicial. Alguns pormenores tornaram o processo de produção de algumas das personagens mais complicado, no entanto, todas elas foram criadas à semelhança umas das outras.

Concluindo que, para o processo de conceção e desenvolvimento das personagens foi necessário a realização de diversos estudos, a fim de resolver o desafio proposto desde o início. Como resolução, foi mantida uma coerência visual distinguindo cada personagem com os diferentes traços característicos de cada animal, ignorando as proporções reais, e atribuindo-lhes, subtilmente, elos de ligação com o papel que cada uma desempenha na história.

Modelação

Para a modelação das três personagens, foi necessária a utilização da representação das diferentes vistas de cada uma. Após a inserção das mesmas no programa *Autodesk Maya* inicia-se o processo, que por sua vez começa por desenvolver-se a partir de uma forma geométrica, nos três casos a forma preferencialmente escolhida foi o cubo. A partir desse mesmo cubo foram-se moldando e acrescentando novas formas até que a personagem se assemelhasse aos desenhos representados.

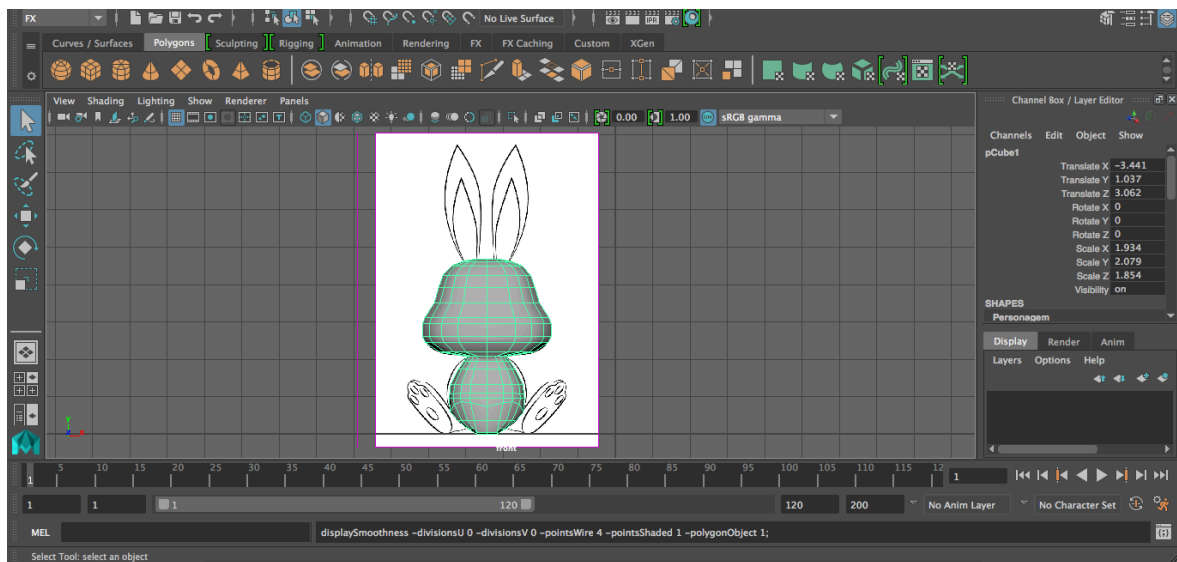


Fig. 84 – Primeira fase do processo de modelação do Coelhoinho Branco

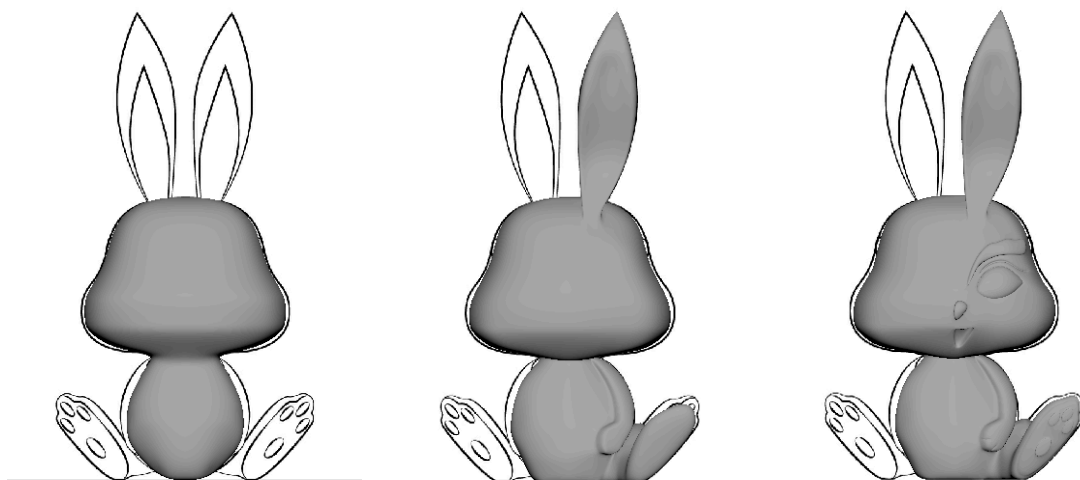


Fig. 85 – Diferentes fases do processo de modelação do Coelhoinho Branco

Dado que as personagens apresentam uma fisionomia simétrica, apenas o lado direito da personagem era moldado, utilizando o comando *mirror* no final da construção para completar a mesma.

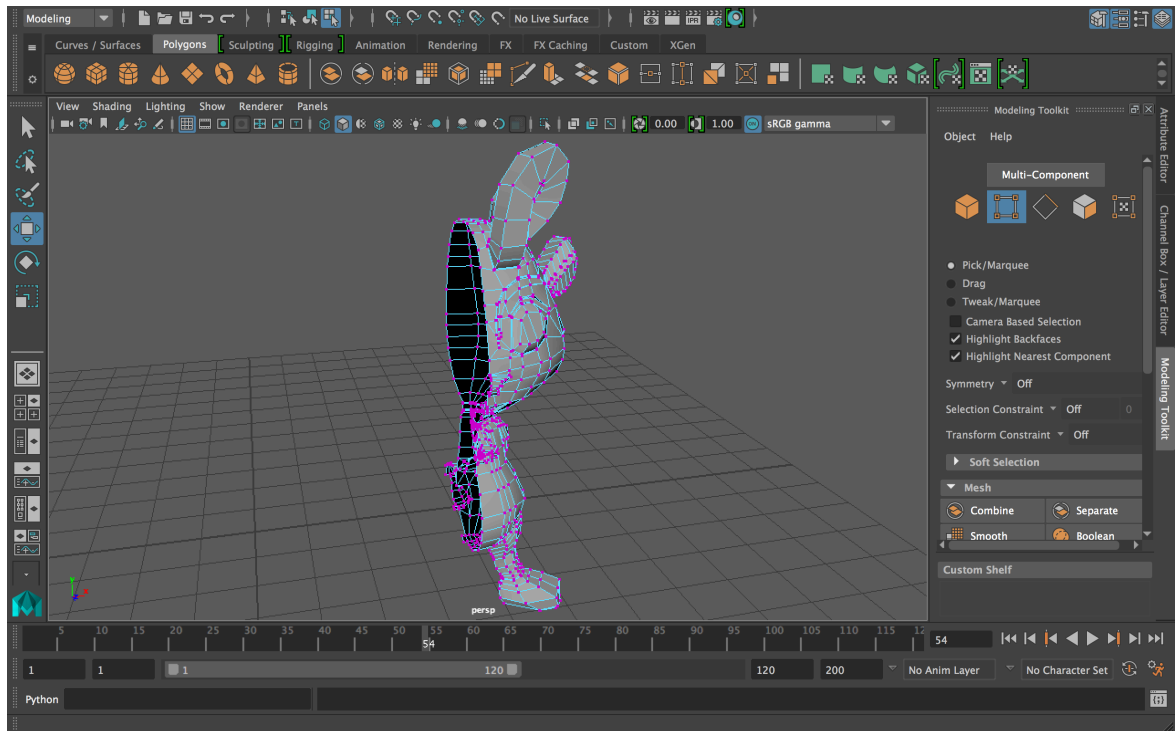


Fig. 86 – Alinhamento dos pontos para aplicar a simetria na modelação da Cabra Cabrês

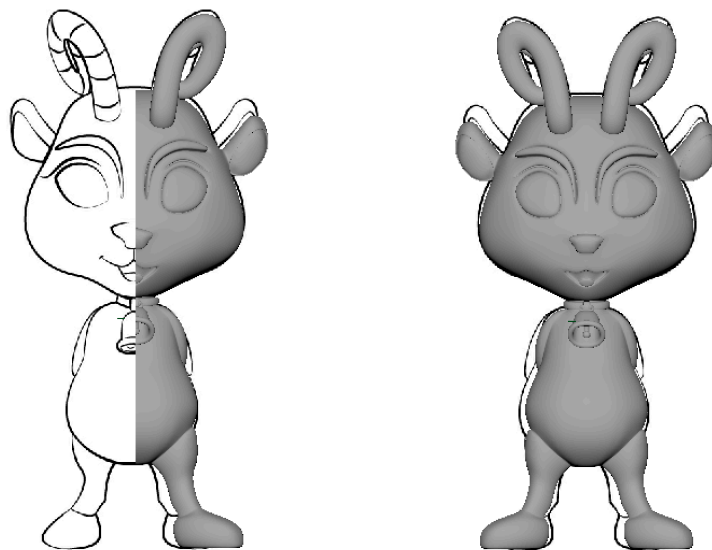


Fig. 87 – Demonstração de simetria na modelação da Cabra Cabrês

Por uma questão estética, na modelação, foram-se alterando proporções ou formas de representação de pormenores das diferentes personagens. Ou seja, ainda que a construção tridimensional das mesmas se tenha baseado nos desenhos criados, esta não se manteve 100% fiel às representações ortogonais. Pormenores como as antenas, o rabo e as patas da Formiga Rabiga, são alguns desses exemplos.

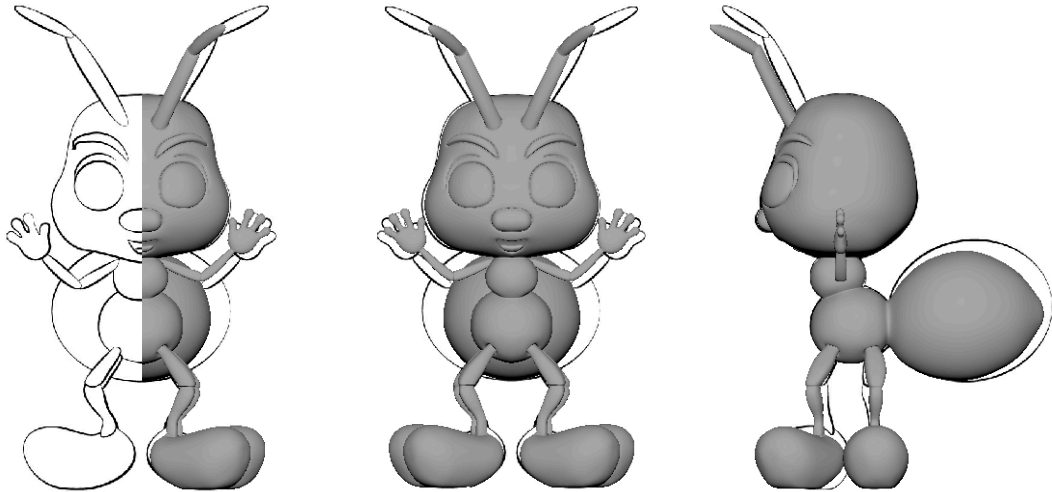


Fig. 88 – Formiga Rabiga nas fases finais de modelação

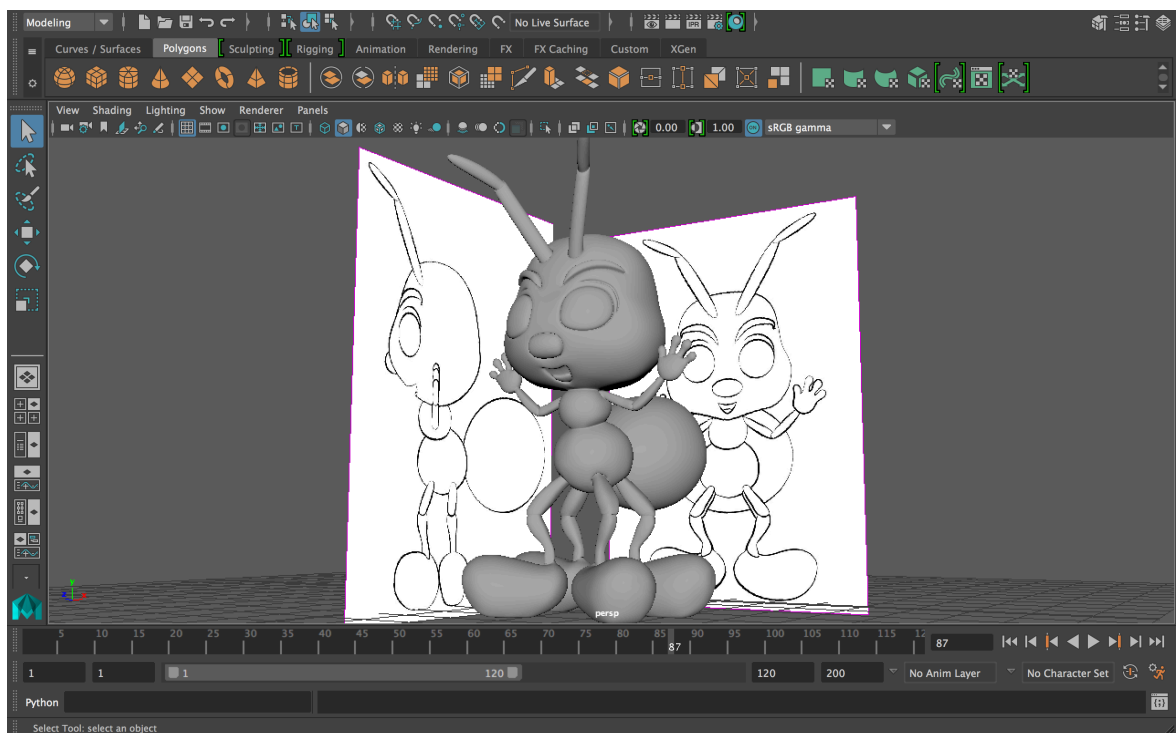


Fig. 89 – Formiga Rabiga no seu resultado final de modelação

Cor e texturas

Este projeto pretende abranger uma área um pouco menos explorada no que diz respeito à atribuição da cor. Por norma, como referido ao longo desta tese, as crianças sentem a necessidade de riscar, e explorar as diferentes formas artísticas de atribuição de cor, no entanto, essa exploração artística raramente se expande para além da bidimensionalidade. Na atividade realizada, e descrita no primeiro capítulo, averiguou-se que nenhuma das crianças inquiridas teve a oportunidade de pintar um boneco tridimensional, e que a maior parte dessas mesmas crianças delirou com a ideia de poder ter na sua pose um boneco que pudessem rabiscar/pintar sem que fossem repreendidas.

Desta forma, em conformidade com as opiniões e necessidades de exploração artística das crianças, optou-se então por deixar ao critério de cada uma a atribuição de cor aos diferentes personagens. Assim, é dada a criança a oportunidade de embelezar cada personagem ao seu género, ainda que seja aconselhável o acompanhamento de um adulto nesta tarefa (pelo menos com as mais pequenas), para evitar que a criança se magoe ou parta alguma peça do personagem.

Os bonecos serão desenvolvidos em plástico branco, e as formas devem ser evidentes, pois a falta de cor torna este fator fulcral para que as crianças consigam entender de que personagem se trata, e também para que consigam distinguir os diferentes constituintes da própria personagem, que posteriormente poderão ser pintados com canetas especializadas para o material. Serão referidas mais à frente, possíveis aplicações noutros outros materiais.

Renders



Fig. 90 – *Render* da vista frontal do Coelhoinho Branco

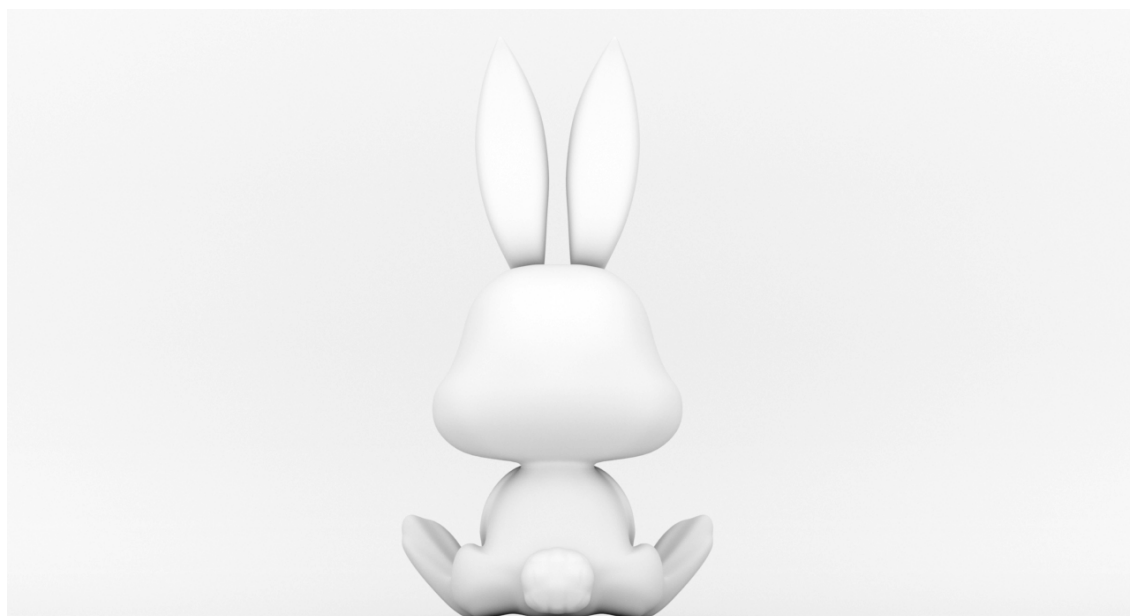


Fig. 91 – *Render* da vista posterior do Coelhoinho Branco



Fig. 92 – *Render da vista lateral do Coelhoinho Branco*

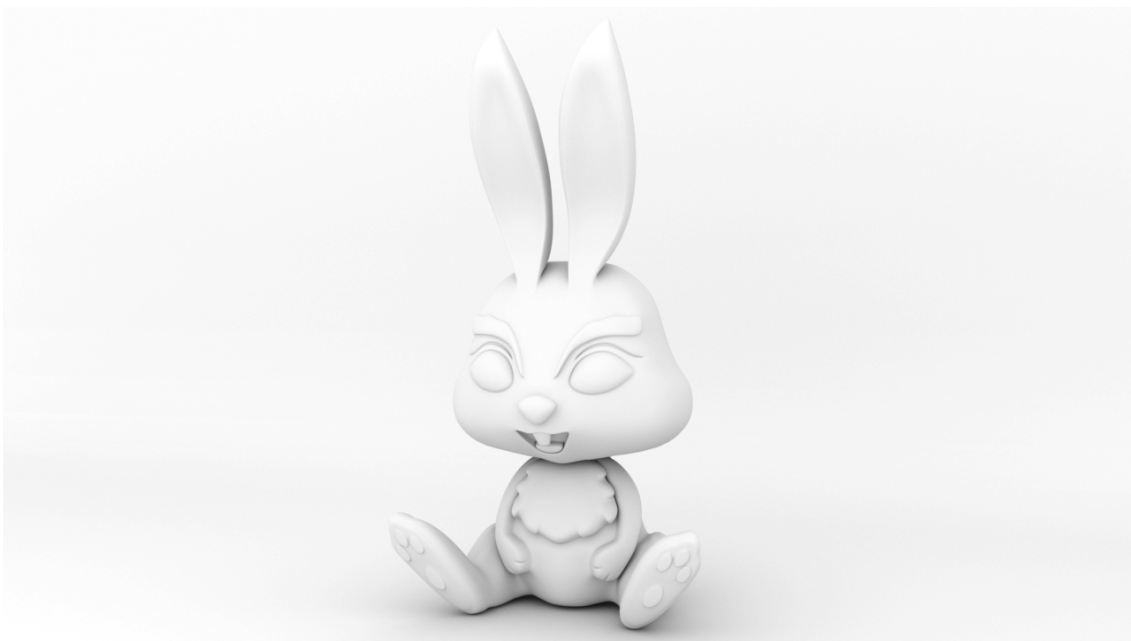


Fig. 93 – *Render do Coelhoinho Branco em perspectiva*

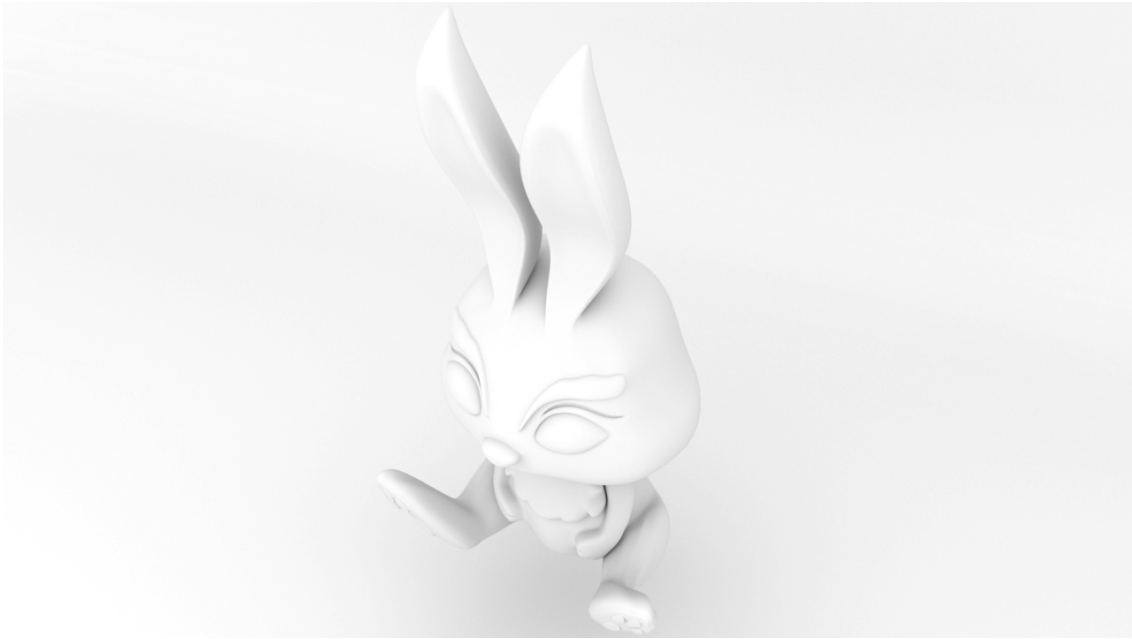


Fig. 94 – *Render* do Coelho Branco em perspetiva

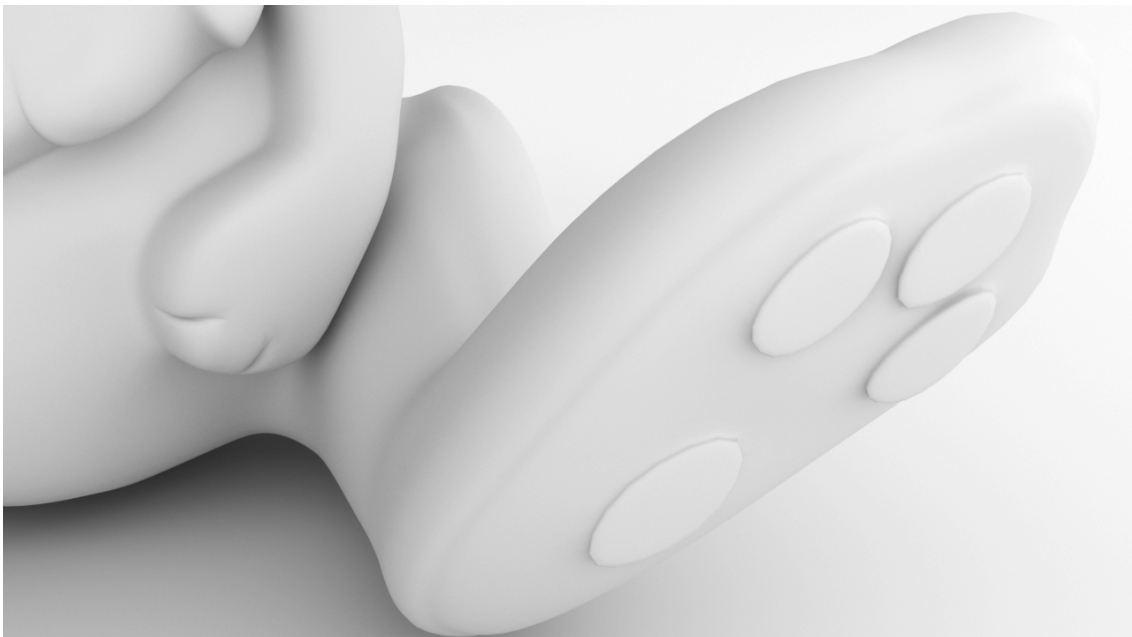


Fig. 95 – *Render* do pormenor das patas do Coelho Branco

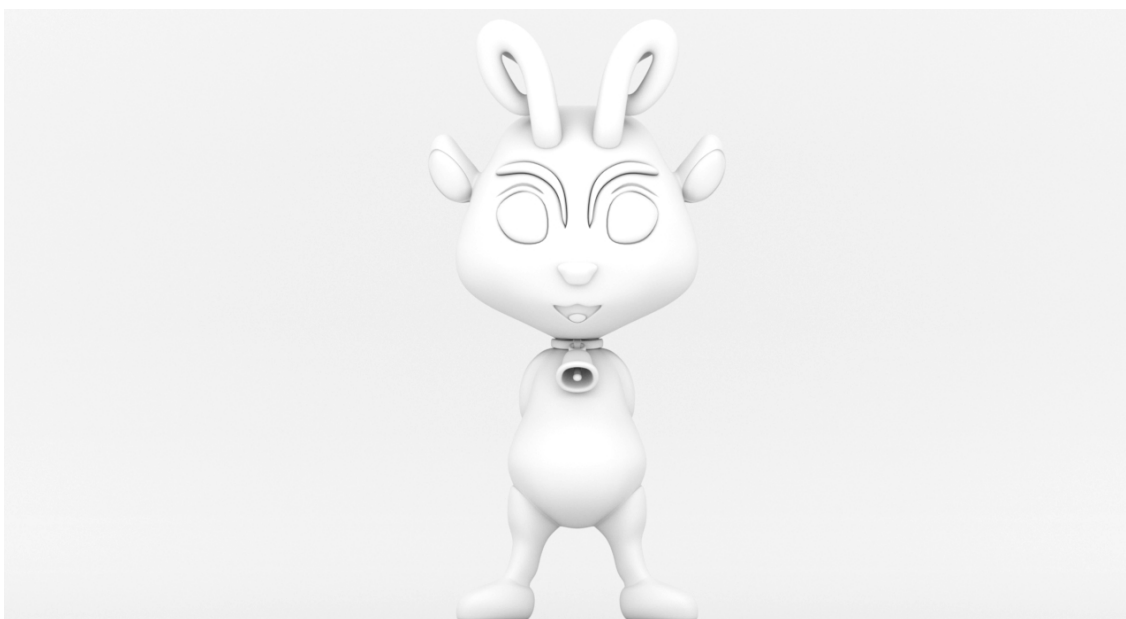


Fig. 96 – *Render da vista frontal da Cabra Cabrês*

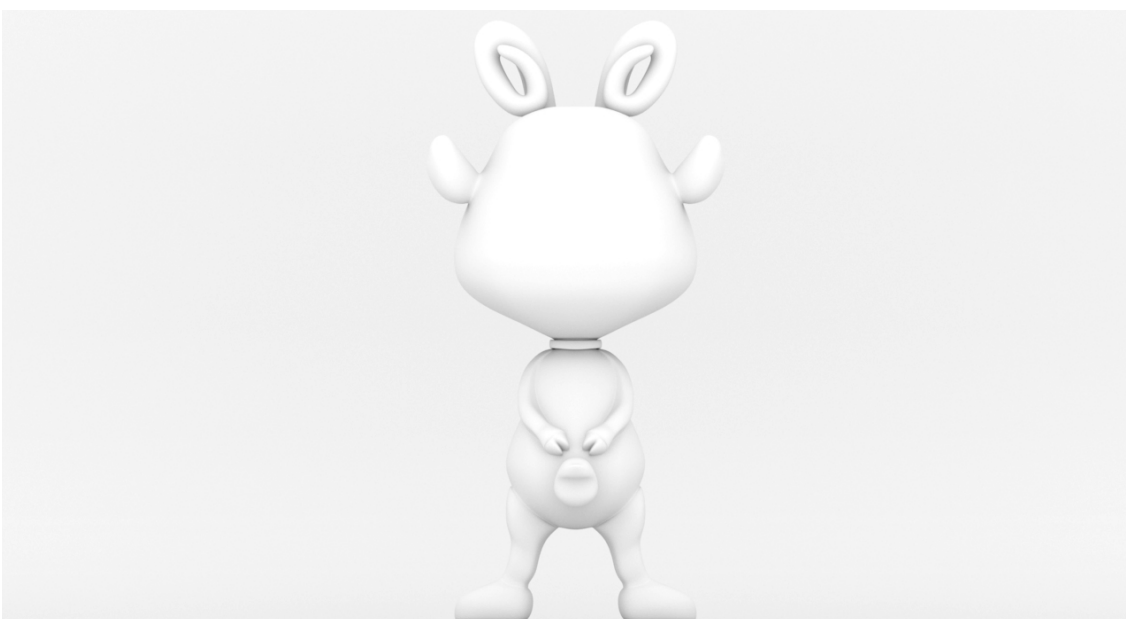


Fig. 97 – *Render da vista posterior da Cabra Cabrês*



Fig. 98 – *Render* da vista lateral da Cabra Cabrês

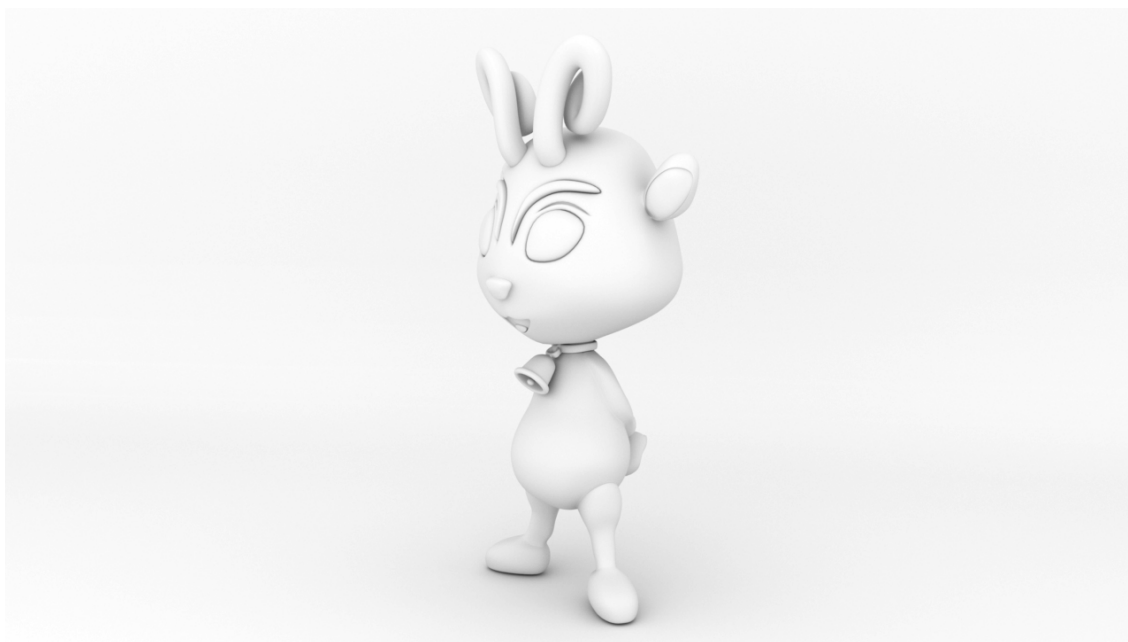


Fig. 99 – *Render* da Cabra Cabrês em perspectiva

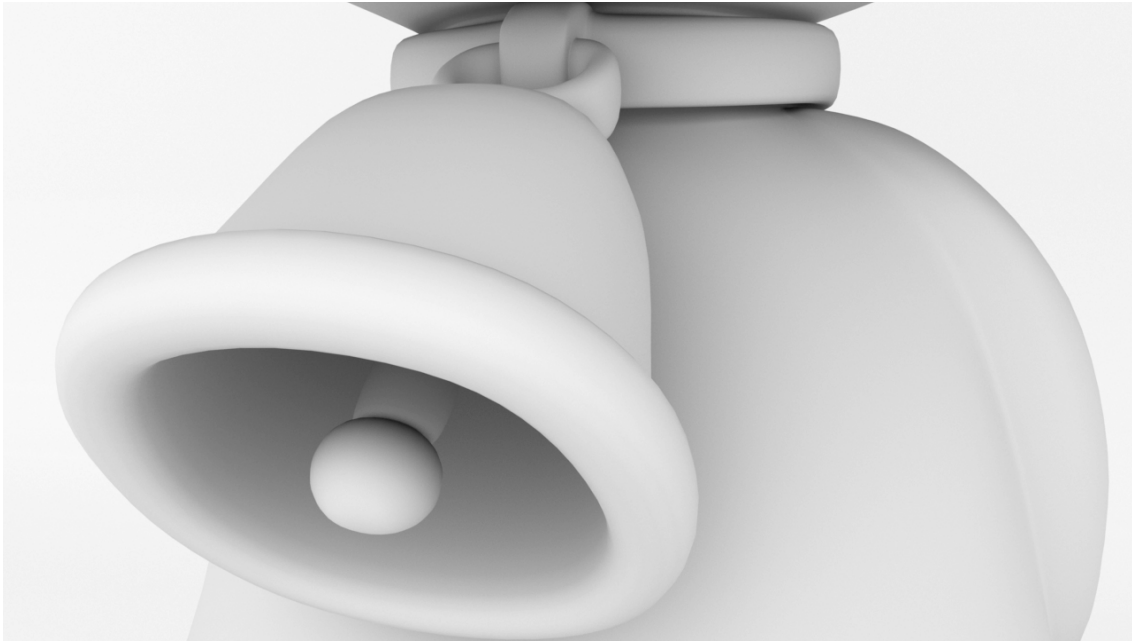


Fig. 100 – *Render* do pormenor do sino da Cabra Cabrês

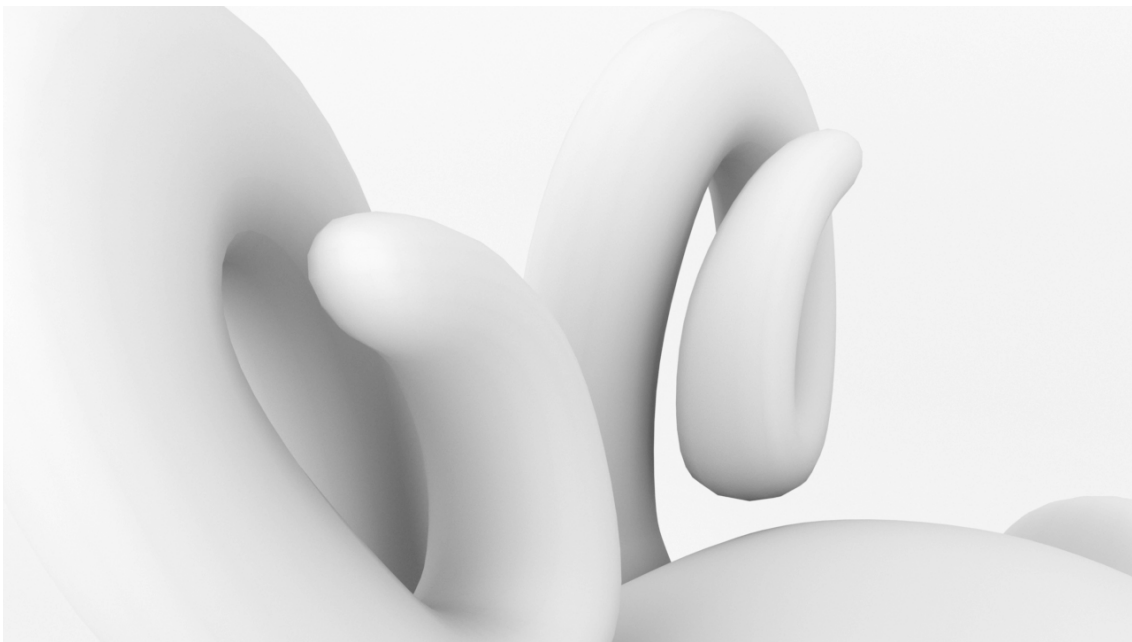


Fig. 101 – *Render* do pormenor dos cornos da Cabra Cabrês

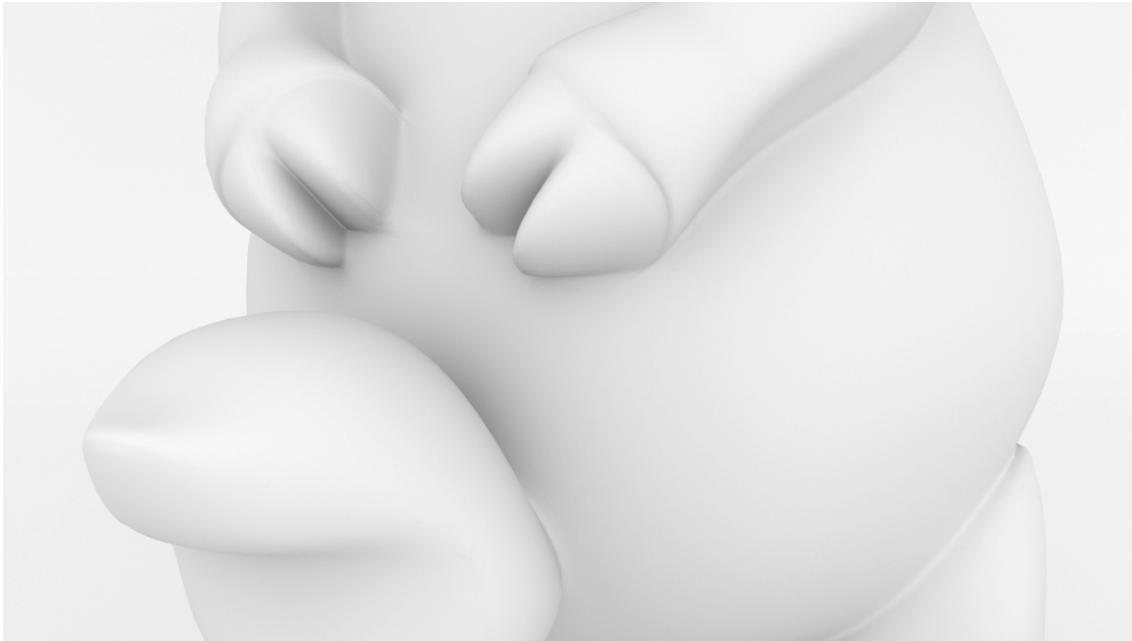


Fig. 102 – *Render* de um pormenor traseiro da Cabra Cabrês

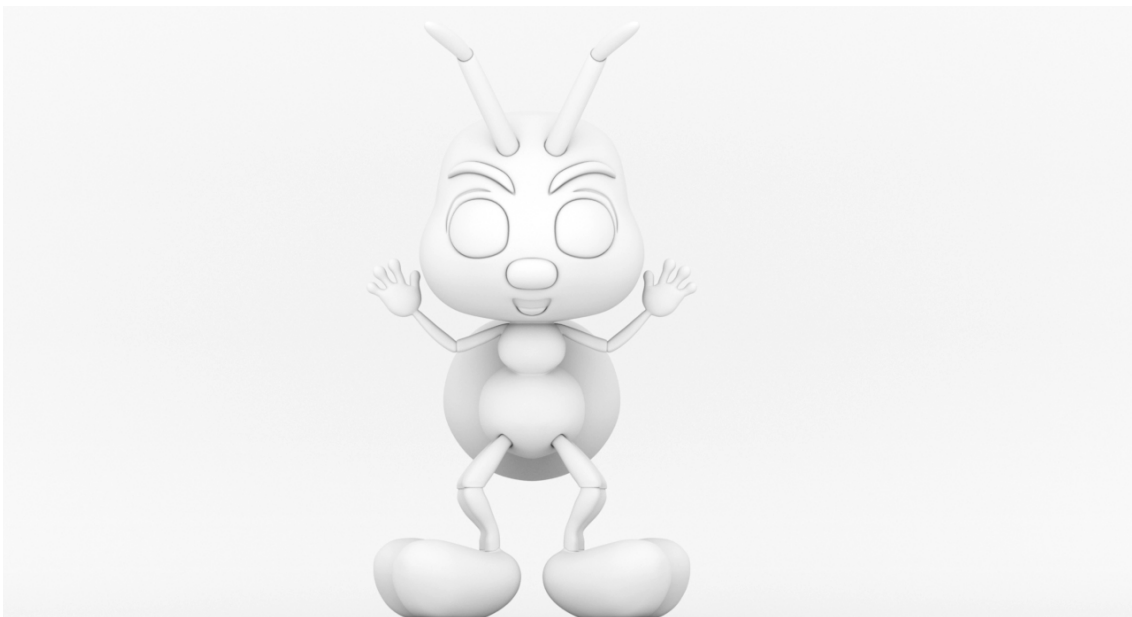


Fig. 103 – *Render* da vista frontal da Formiga Rabiga

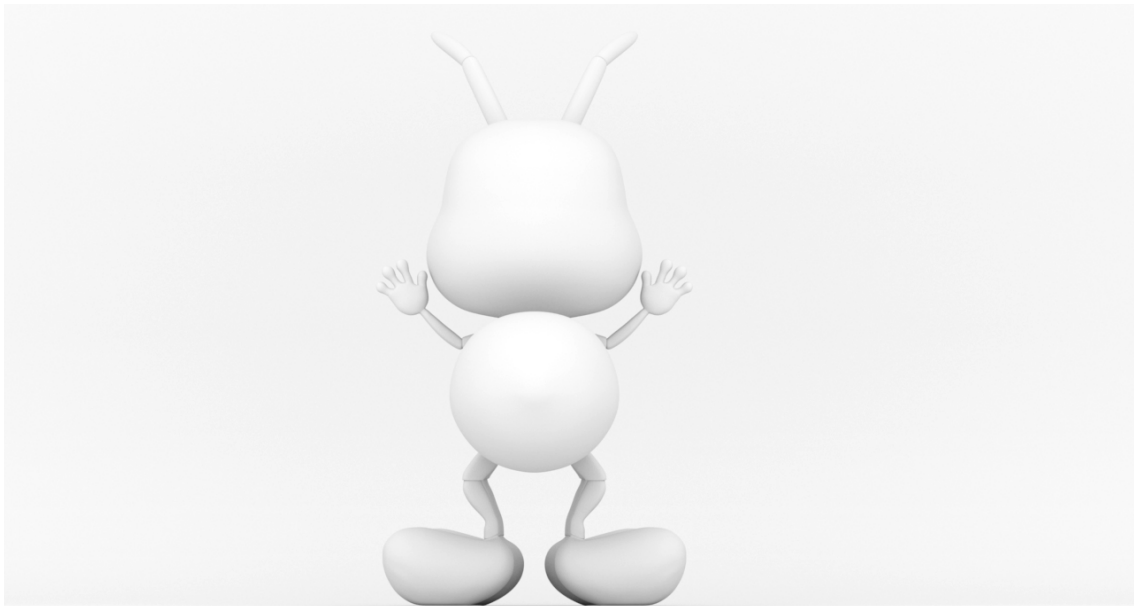


Fig. 104 – *Render* da vista posterior da Formiga Rabiga

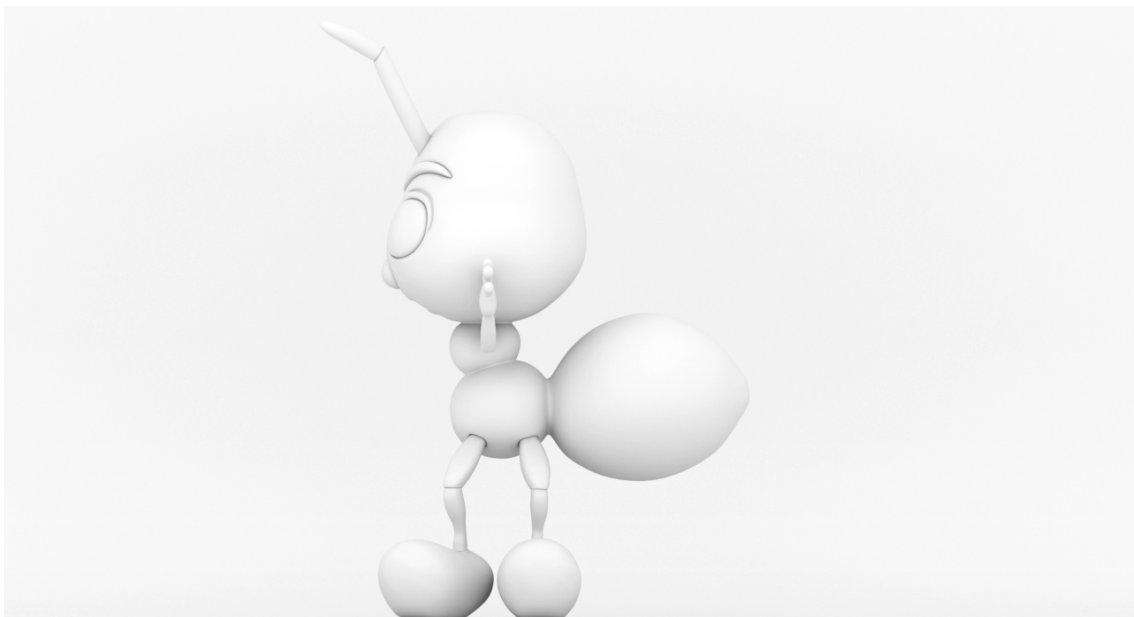


Fig. 105 – *Render* da vista lateral da Formiga Rabiga

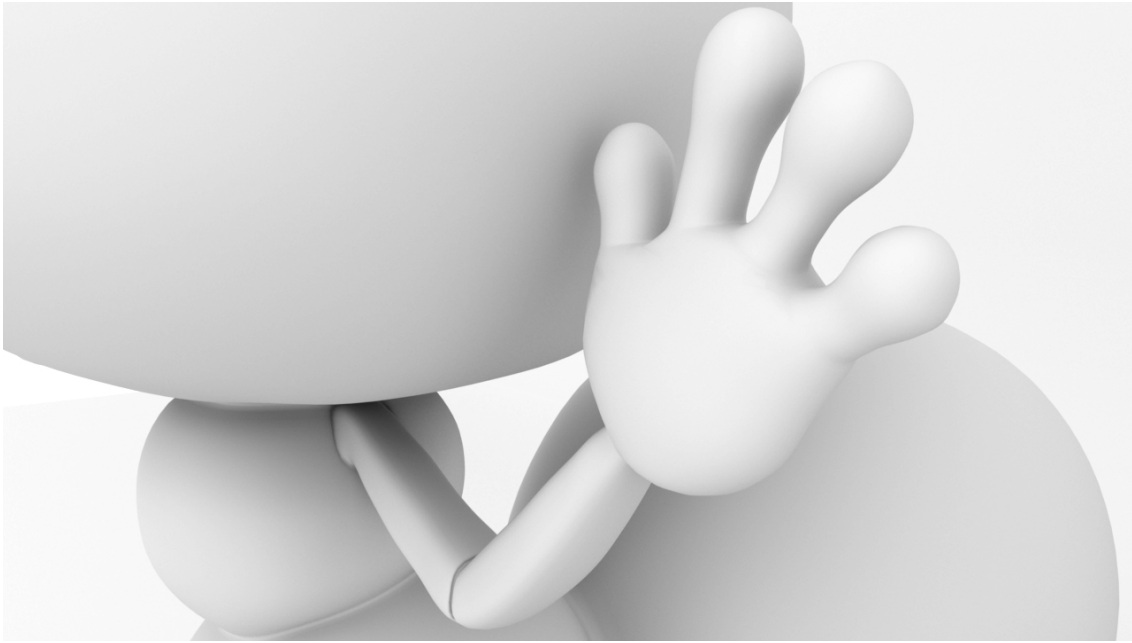


Fig. 106 – *Render* do pormenor da mão da Formiga Rabiga



Fig. 107 – *Render* do pormenor das patas da Formiga Rabiga

Prototipagem

As personagens terão cerca de 20 cm de altura, e serão impressas num material de plástico branco, que poderá ser pintado com canetas de acetato, ou outras canetas permanentes, assim como com tinta acrílica. Posteriormente, também poderão ser produzidas numa escala maior, em plástico maleável ou tecido branco, para crianças mais pequenas pintarem com canetas permanentes, tinta acrílica ou guache, ou serem simplesmente tingidas com produtos adequados.

Instruções

Avisos em destaque:

Atenção

Perigo de asfixia

Pode conter pequenas partes

Não recomendado a crianças menores de três anos

Warning

Choking hazard

May contain small parts

No for children under three years of age

Manual de instruções:

ATENÇÃO! Perigo de asfixia por conter peças pequenas – não é recomendado a crianças com menos de três anos. Retire todos os invólucros antes de dar o brinquedo à criança. Não aponte aos olhos, à cara ou a animais. Supervisão por adulto recomendada. Mantenha distância de obstáculos e perigos elétricos Não mergulhe o brinquedo na água. O conteúdo poderá ser diferente das fotografias e/ou ilustrações. Por favor, guarde a embalagem para futuras consultas.

Cenografia e *Packaging*

Numa última fase, criaram-se cenários para as diferentes personagens, aos quais foram atribuídos cor, com intuito de causar algum contraste e realce às próprias. No entanto as cores utilizadas basearam-se numa paleta de cores pastel, não utilizando cores muito ofuscantes, para também não causar um grande contraste, à semelhança de outros brinquedos para crianças mais pequenas, utilizados como referência visual. Foi mantida uma linguagem visual coerente, simples e infantilizada, em semelhança à das figuras.

Cada cenário representa o ambiente do animal em questão, e/ou o seu papel na história, sendo que o Coelho Branco é inserido num ambiente rural, a Formiga Rabiga o mesmo, mas com proporções exageradas, face ao seu tamanho, e a Cabra Cabrês é inserida num plano com uma janela para este exterior, transmitindo a ideia de que se encontra do outro lado da mesma, pelo facto de, ao longo da história, se encontrar dentro da casa do Coelho Branco.



Fig. 108 – Cenário do Coelho Branco



Fig. 109 – Cenário da Formiga Rabiga

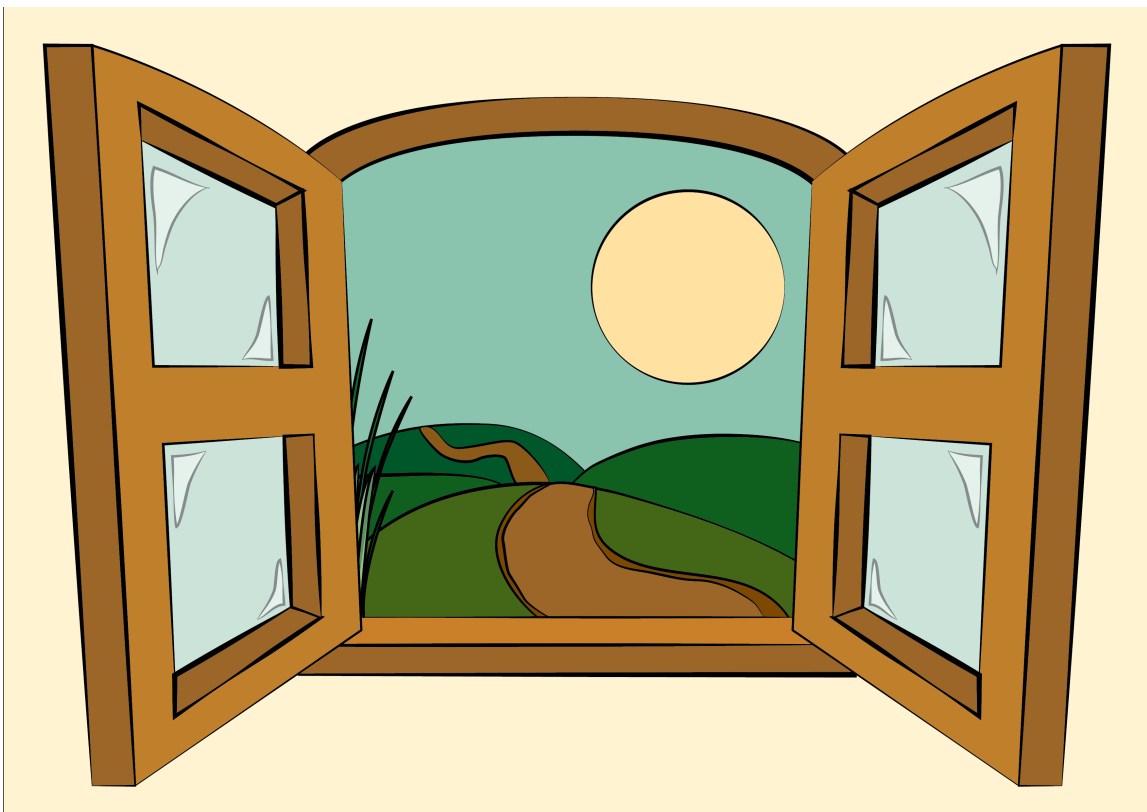


Fig. 110 – Cenário da Cabra Cabrês

De seguida, estes cenários foram introduzidos num *packaging* onde as personagens serão, posteriormente, inseridas. Esse *packaging* será futuramente produzido em cartão e plástico transparente, para que o seu interior seja visível às crianças. Na parte posterior do mesmo encontra-se o conto referente às personagens, contextualizando-as e, divulgando o próprio conto dessa mesma fora.

Manteve-se uma coerência visual no que diz respeito às opções cromáticas do *packaging*, dado que a cor empregue assemelhasse à cor utilizada no céu das diversas ilustrações, usufruindo das suas diferentes nuances. Esta cor foi preferencialmente escolhida, pelo seu tom azulado, que alude à fantasia, e esverdeado que, com o mesmo efeito, apela também à tranquilidade e reflete a própria natureza, dado que se trata de um conto que transmite todas estas mesmas sensações. (Heller, 2016)

O formato da caixa é hexagonal, de modo a aproveitar todo o espaço interior e exterior da mesma, sendo que esta poderá servir como proteção do próprio boneco, assim como poderá ser, posteriormente, recortada, de forma a tirar benefício do cenário para as crianças brincarem, ou de forma a organizar uma coleção dos diferentes contos com os diversos cenários, acabando por criar um “livro” de contos tradicionais portugueses ilustrado.

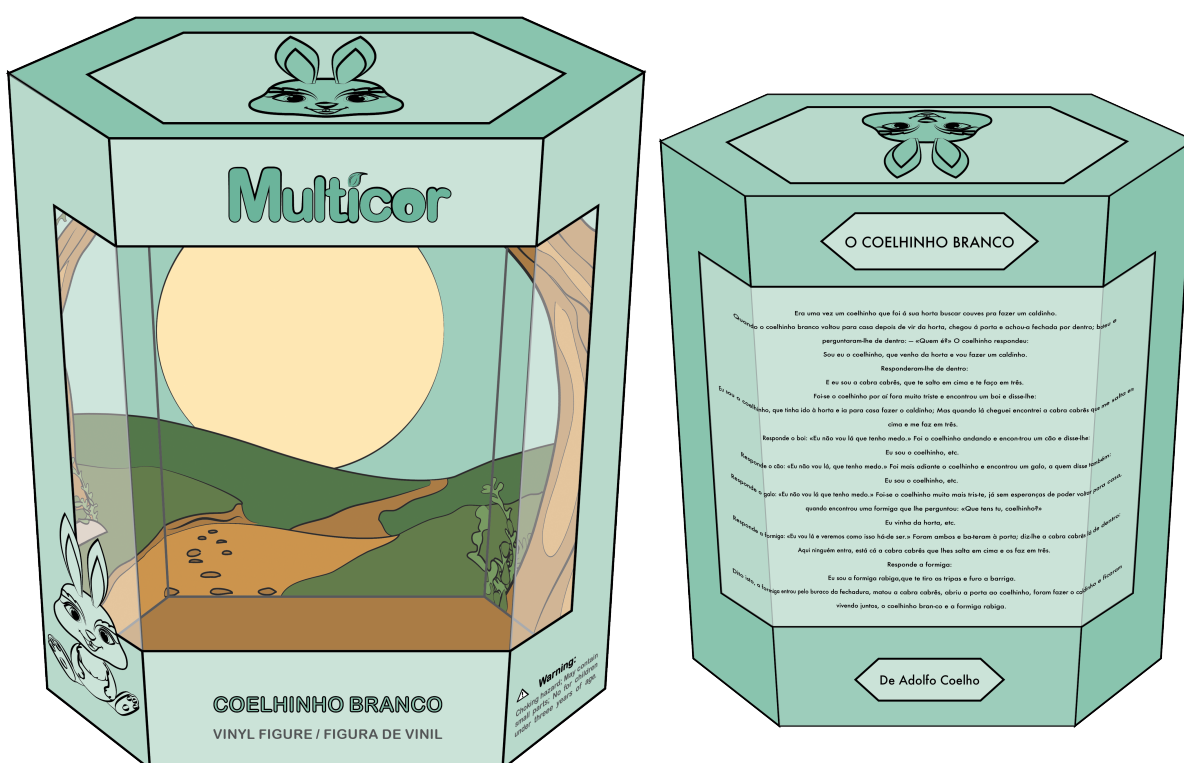


Fig. 111 – *Packaging* do Coelho Branco

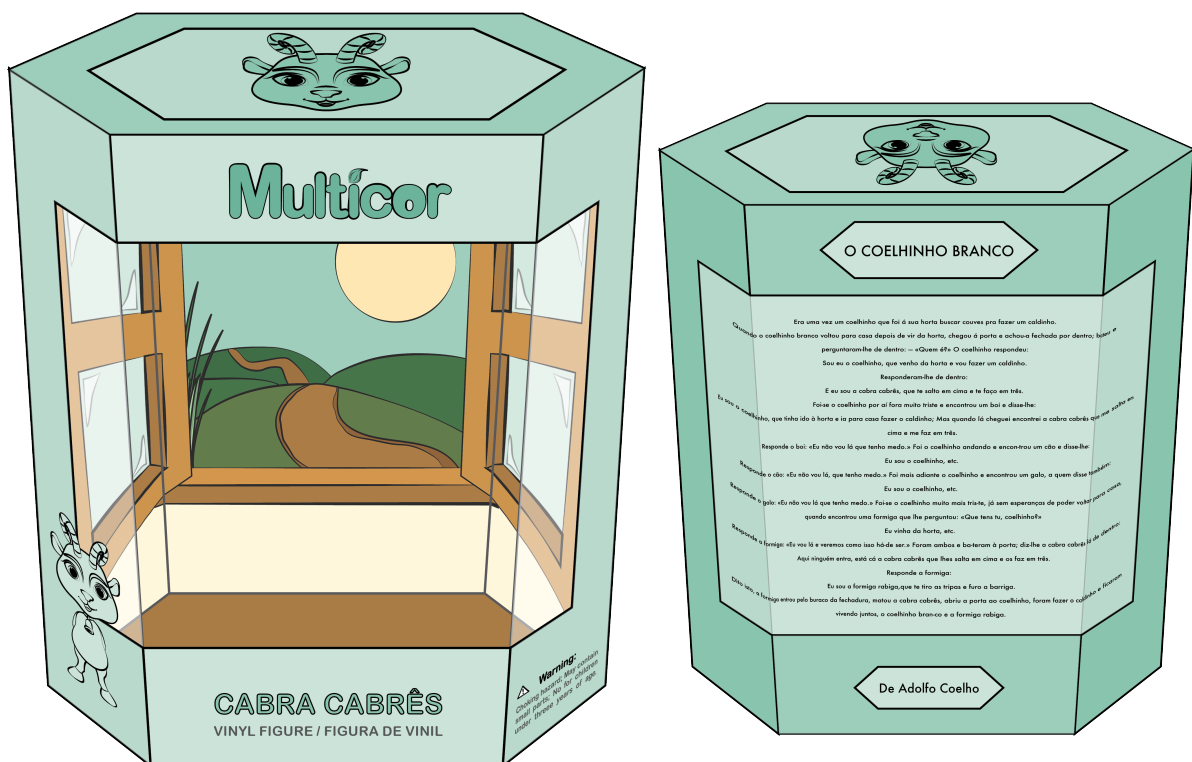


Fig. 112 – Packaging da Cabra Cabrês

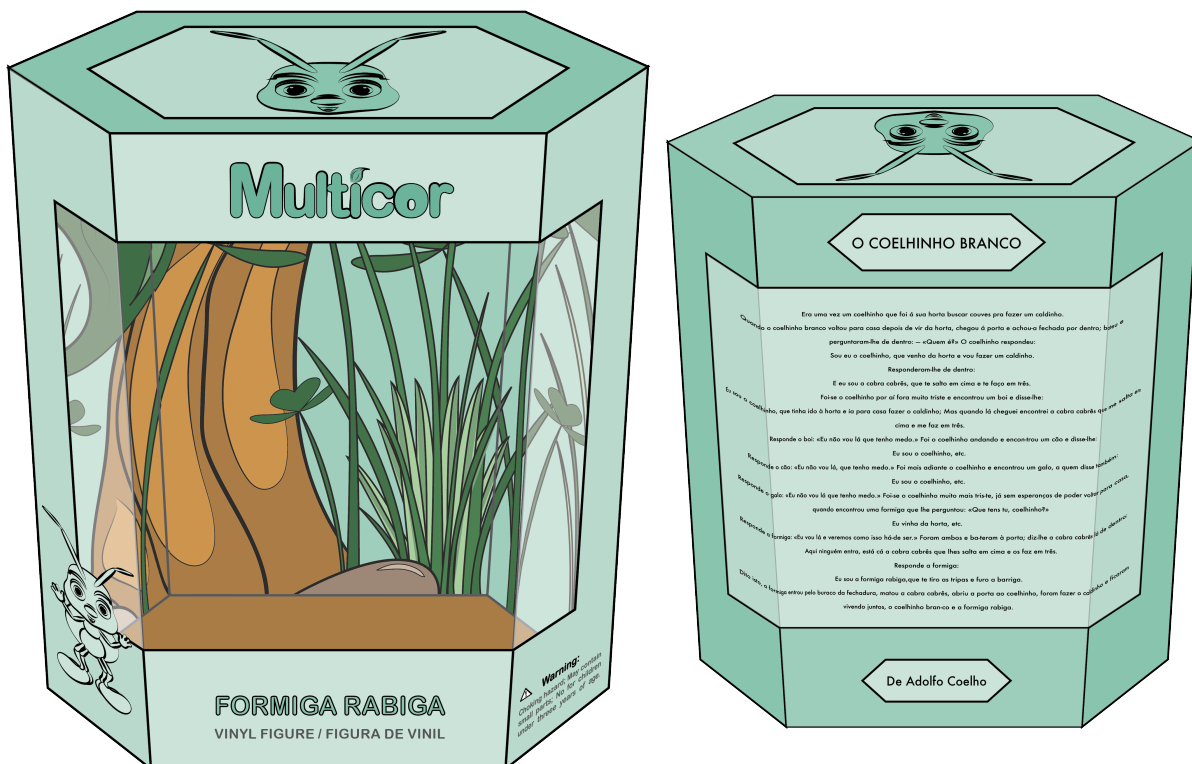


Fig. 113 – Packaging da Formiga Rabiga

Outputs

Este projeto visa a introdução e desenvolvimento de futuros outputs. Como se trata de um projeto direcionado para crianças, as possibilidades de aplicações para as personagens são imensas. Referenciando preferencialmente, e com algum destaque, a primeira aplicação possível de continuidade ao projeto, que tratar-se-ia da produção da personagem, já caracterizada pela criança, num material mais apropriado ao interesse e idade de cada uma. Ou seja, depois da criança pintar a sua personagem, ou as suas personagens, estas poderiam ser produzidas, por exemplo, em peluche, e desta forma a criança não só teria a oportunidade de interagir com o seu boneco, como de criar um novo à imagem do mesmo. Para crianças mais pequenas esta seria uma solução interessante, pois daria a oportunidade de diferentes interações com os diferentes tipos de bonecos, criando um leque de opções para uma só coleção.

Outras aplicações, como jogos ou séries infantis poderiam ser criadas a partir da própria história. Para diferencia-las um pouco mais, e dado que parte da imagem visual das personagens são criadas pelas crianças, porque não seguir a mesma linha de pensamento e atribuir-lhes características variáveis, como por exemplo: o coelhinho branco, ficou azul de tão triste que estava, ou, ficou amarelo de tanta energia que tinha para correr à procura de ajuda, no entanto a sua cor ia alterando conforme o seu estado de espírito, conforme a desmotivação, provocada pela falta de ajuda, que se ia apoderando dele. Ou talvez não mude apenas a cor, mas também a própria forma, como por exemplo: o corpo da formiga rabiga ia ficando musculado à medida que esta ia demonstrando tamanha valentia para ajudar o coelhinho. Desta forma, sentimentos ou estados de espírito tornariam cada personagem única e um elenco diferenciado, pois não só seriam utilizados traços e características reais, de cada animal, como seriam feitas ligações ao mundo fantasioso, que inconscientemente ajudariam a criança a entender melhor a história, provocando sensações e associações visuais quer por parte das cores, como dos traços mais, ou menos, humanos. Também seria possível desenvolver outro tipo de aplicações virtuais, para aparelhos tecnológicos muito utilizados hoje em dia, como *tablets*, telefones *android*, *iphones*, etc. Ex-

plorando ainda a questão da cor, e o aproveitamento do boneco pintado pela própria criança, talvez fosse interessante desenvolver uma aplicação, que através das possibilidades oferecidas pela tecnologia avançada, e dos aparelhos incorporados, como a câmara, os bonecos fossem reconhecidos e inseridos numa realidade virtual, onde a criança, mais uma vez, poderia interagir com o mesmo. Desta forma, a animação virtual permitiria que o personagem, num jogo social, por exemplo, fosse diferente de todos os outros, identificando cada jogador, ou seja cada criança, sem que esta seja exposta, em conformidade com algumas exigências parentais. Com esta tecnologia seria possível que o boneco de cada criança ganhasse vida e forma em diferentes contextos, poderiam ser criados *Emojis*, *Wallpapers*, aplicações para movimentar o boneco, aplicações para falar pelo boneco, jogos para cuidar do boneco, como mascote, do género de um *Tamagotchi*, jogos baseados na própria história, ou até mesmo uma aplicação de histórias para contar onde exista a interação do próprio boneco ao longo da história.

Muitas outras interações serão possíveis de realizar com estas personagens, dado que existe um leque de inúmeras possibilidades de adaptações a diferentes dispositivos, com diferentes funções, quer estes sejam televisões, computadores, *tablets*, telemóveis, consolas, etc.

Num contexto mais tradicional também seria possível conceber um pequeno livro, que contivesse os desenhos de todas as personagens do elenco, para que a criança pudesse pintar manualmente. Ou serem impressas telas, para as crianças com uma veia mais artística poderem explorar a cor dos personagens em grande escala.

Concluindo assim que este projeto poderá recorrer a inúmeras futuras aplicações, e que esta foi apenas a primeira fase demonstrada.

Conclusão

Dou início a esta conclusão referindo as bases de estudo que deram sustento a todo o projeto desde o princípio. Foi, portanto, realizada uma abordagem, focada nas questões mais relevantes, do estudo do universo infantil e das diferentes formas de concepção de um imaginário, salientando: a representação e forma de ampliação do objeto criado, através da tecnologia; os objetos e técnicas, ou aparatos tecnológicos, que contam histórias (como por exemplo, os teatros de papel, as lanternas mágicas ou os dioramas); evolução tecnológica e técnicas utilizadas no desenvolvimento das personagens; etc., tornaram-se fundamentais para o desenvolvimento e conclusão do mesmo.

Toda esta componente teórica serviu de base à componente prática, que se fundamenta na escolha e análise de um conto tradicional português. O conto, preferencialmente escolhido, foi *O Coelho Branco* de Adolfo Coelho, que por sua vez, tornou-se o suporte e o meio de representação de um projeto que visa a expansão da literatura infantil nacional portuguesa através das novas tecnologias. Desta forma *O Coelho Multicor*, revela-se quanto a um dos seus maiores objetivos, o preenchimento da lacuna existente nos média, a propagação de valores nacionais através dos contos tradicionais infantis. Definido este primeiro objetivo, tornou-se relevante a investigação das melhores propostas à resolução do mesmo. Deu-se então início a um processo criativo, com diferentes bases de estudo, que pretendia a concepção de três das personagens do conto, que representariam todo o elenco e, por conseguinte, o projeto em si. Para a concepção destas três personagens foram definidos parâmetros essenciais como o envolvimento de crianças no projeto, e a estimulação da criatividade das mesmas. Estabelecidos estes, entre outros, parâmetros, seguiu-se o estudo das personagens, que propôs a crianças de diferentes idades que refletissem, e sugerissem, sobre as características que mais lhes agradava nas diferentes personagens. Realizada, com sucesso, esta abordagem com as crianças, deu-se por fim a finalização das personagens, que por sua vez sofreram mais um processo, passando pela criação de desenhos ortogonais, ao seu desenvolvimento tridimensional. Desenvolvidas e concluídas as personagens tridimensionalmente, deu-se início à criação da cenografia em que estas se-

riam inseridas. Dado que se tratam de bonecos brancos, com relevo, para serem explorados pela vertente criativa de cada criança, decidiu-se destacar os cenários com alguma cor, ainda que se mantenham num estilo simples que se assemelha à fisionomia das mesmas. Para cada personagem foi atribuído um cenário diferente, referente ao animal que representam em questão e/ou, ao seu papel na história, sendo que a Formiga Rabiga é integrada num ambiente que lhe transcende em dimensões, o Coelho Branco num ambiente de campo, e a Cabra Cabrês dentro de uma casa, com vista para esse mesmo campo. Terminadas as personagens e inseridas dentro de um ambiente, que se destina ao seu cenário de venda, tornou-se relevante referir alguns futuros *outputs* para as mesmas, que entre os diferentes referidos anteriormente, destacam-se os média como forma de divulgação. Os novos, e muito utilizados, aparelhos tecnológicos como os *tablets* e androides são referidos como um meio de exploração de infinitas possibilidades, quer em jogos, como aplicações, ou vídeos, desses futuros *outputs*. Também são referidas algumas futuras aplicações da personagem utilizando o mesmo conceito do boneco branco, apenas alterando o material ou tamanho, sendo que este pretende adequar-se ao maior número de crianças possíveis. Com isto, concluo afirmando que consegui alcançar mais um dos meus grandes objetivos, que consegui concretizar um dos meus sonhos, e que me dou por realizada por ter conseguido cumprir todos os parâmetros estabelecidos desde do início do projeto, alcançando um resultado bastante satisfatório, sendo que o processo para lá chegar tornou-se valioso enquanto experiência pessoal e profissional.

Ao longo deste período, tive a oportunidade de estudar temas incríveis, de enriquecer a minha cultura visual, e de interagir com os seres humanos mais genuínos do mundo, as crianças. Foi na interação com estes pequenos seres que me inteirei sobre o verdadeiro propósito à realização deste projeto, criar sonhos sob o meu sonho, que, por conseguinte, acabou por se tornar num dos meus maiores incentivos. Neste contexto será relevante referir o entusiasmo demonstrado pelas crianças envolvidas no projeto, que, em parte, se devia ao desenho das figuras, ou ao conto escolhido, ou até à ideia de poderem pintar a sua personagem fora do papel, poderem, portanto, transcender a bidimensionalidade. Isto fez com que eu pensasse e estudasse um pouco melhor o assunto, e tornou-se estimulante

conferir as múltiplas possibilidades existentes para a exploração de novas aplicações criativas, ainda que seja comum a semelhança entre diferentes casos no mercado. Ou seja, embora existam diferentes brinquedos que tendem à exploração da cor por parte da criança, muitos deles diferenciam-se pelo seu conceito, e não pela ferramenta em questão, pois essa assemelhasse a muitos outros. No entanto, também me deparei com o facto de existir poucas ofertas deste tipo de brinquedos no nosso país, daí o espanto de muitas das crianças, porque até a pouca oferta existente torna-se inacessível a algumas pessoas, dado que se tratam de vendas online, artigos importados de preços elevados, ou até figuras destinadas a coleção, inacessíveis a crianças pelas suas características impróprias aos mais pequenos. Deparando-me com a pouca, ou até nenhuma, oferta em lojas físicas, senti-me motivada a apostar num projeto com um conceito inteiramente nacional, não só recorrendo ao resgate dos nossos contos tradicionais, ricos em cultura e valores nacionais, como à própria produção e, quem sabe, comercialização de uma coleção acessível ao maior número de pessoas possíveis.

Desta forma, dou por concluído este projeto, com uma enorme satisfação a todos os níveis, crendo que esta seja apenas a conclusão deste capítulo, e que este sonho tenha asas para voar e esteja longe de terminar.

Bibliografia

- Andrade M., Bona M., & Pereira G. (2009). Pedagogia e educação dos costumes num antigo livro infantil: *Der Struwwelpeter*. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/es/v30n106/v30n106a07.pdf>
- Atkinson, P. (2009) Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books, *Animation: An Interdisciplinary Journal*, pp. 265-281.
- Correia, C., Montané, F., e Tamariz, A. (2014, Abril/Junho). Processo de criação e desenvolvimento de um agente pedagógico animado 3d para ambientes virtuais de aprendizagem. *InterSciencePlace*. Disponível em <http://www.interscienceplace.org/isp/index.php/isp/article/viewFile/284/281>
- Batista, A. (2008). *Arte Digital – Técnicas de Ilustração Digital*. Lisboa: FCA
- Bell, J. (2007). The Victorian Marionette Theatre (Undetermined). *Nineteenth Century Theatre & Film*, 34(1), 79-81.
- Bettelheim, B. (2002). *A psicanálise dos Contos de Fadas* (Trad. Caetano, A.). São Paulo: Paz e Terra.
- Blair, P. (1994) *Cartoon Animation*. California: Joshua Morris Publishing, Inc.
- Chang, Y. (2011, Dezembro 22) Strategies for a Reduction to 2D Graphical Styles in 3D Computer Graphics with Hybrid Aesthetics. *Animation Studies*, 6. Disponível em <https://journal.animationstudies.org/yen-jung-chang-strategies-for-a-reduction-to-2d-graphical-styles-in-3d-computer-graphics-with-hybrid-aesthetics/>
- Coelho, A. (2009). *Contos Populares Portugueses*. Alfragide: Leya
- Cruz, M. (1998). Mediacracia ou Media Art. *Cyber 98- a criação na era digital livro*, pp. 11-16.
- Diniz, S. (1994). A literatura popular: uma forma de sabedoria. *Discursos [Em linha] : estudos de língua e cultura portuguesa*. Nº 8, p. 127-140.
- Farmer, N. (2013) *Trends in Packaging of Food, Beverages and Other Fast-Moving Consumer Goods*. Cambridge: Woodhead Publishing.
- Ferreira, V. (1998). As tecnologias interativas no ensino. *Química Nova*, 21(6), pp. 780-786.

- Freire, C. (2002): “A Literatura Infantil e as Novas Tecnologias”. Em: AAVV (2002). *Pedagogias do Imaginário – Olhares sobre a Literatura Infantil*. Porto: Edições Asa.
- Gabriel, M. (2012). *Arte Transmídia na Era Digital* (Tese de Pós-Graduação). Escola de Comunicação e Artes, São Paulo.
- Guerreiro, C., & Mesquita, A. (2011) - Bendito e louvado, meu conto acabado: a literatura tradicional como património cultural da humanidade. *Revista de Letras*. 10:II, p. 153-164.
- Haswell, H. (2014, Winter). To Infinity and Back Again: Hand-drawn Aesthetic and Affection for the Past in Pixar’s Pioneering Animation. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*. Disponível em <http://www.alphavillejournal.com/Issue8/HTML/ArticleHaswell.html>
- Heller, E. (2016) *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Brasil: Editora GG Brasil
- Jessup, H. (2008) Graphite and Pixels: Drawing at Pixar. In Treib, M. (Ed.), *Drawing/Thinking: Confronting an Electronic Age* (pp. 170-181). London: Routledge.
- Júnior, A. (2001). *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac.
- Kamcke, C., & Hutterer, R. (2015). History of Dioramas. In S. D. Tunnicliffe, A. Scheersoi. *Natural History Dioramas* (pp. 7-16). New York London: Springer Dordrecht Heidelberg.
- Machado, J. (2002): “A Literatura Infantil e as Novas Tecnologias”. Em: AAVV (2002). *Pedagogias do Imaginário – Olhares sobre a Literatura Infantil*. Porto: Edições Asa.
- Maestri, G. (2006) *Digital character animation 3*. Berkeley: New Riders.
- Malina, R. (1998). Sobre as Mutações Culturais. *Cyber 98- a criação na era digital livro*, pp. 7-10.
- McCloud, S. (2008) *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda.
- Melo, I. (2015). Contos de fadas: dos livros para o grande ecrã. *Estante*. Disponível em <http://www.revistaestante.fnac.pt/contos-de-fadas-dos-livros-para-o-grande-ecra/>
- Melo, J. (2002). *Antologia do Conto Português*. Alfragide: Dom Quixote.
- Mimoso, A., & Couto, J. (2002): “A Literatura Infantil e as Novas Tecnologias”. Em: AAVV (2002). *Pedagogias do Imaginário – Olhares sobre a Literatura Infantil*. Porto: Edições Asa.

- Nield, S. (2004). William West and the Regency Toy Theatre. (Undetermined). *Nineteenth Century Theatre & Film*, 31(1), 81-83.
- O'Neill, R. (2008) *Digital Character Development: Theory and practice*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Parafita, A. (2002): "A Literatura Infantil e as Novas Tecnologias". Em: AAVV (2002). *Pedagogias do Imaginário – Olhares sobre a Literatura Infantil*. Porto: Edições Asa.
- Radfahrer, L. (2012). *Enciclopédia da Nuvem*. Brasil: Elsevier.
- Ribeiro, R., & Vieira, L (2008). *Teatros de Papel: A Arte da Precisão*. Lisboa.
- Sheldon, Lee (2004). *Character Development And Storytelling For Games*. Boston: Thompson Course Technology PTR
- Tavares, P. (2009, Dezembro) O Desenho como Ferramenta Universal. O Contributo do Processo do Desenho na Metodologia Projectual, *Tékhnē, Revista de Estudos Politécnicos*, 12. Disponível em http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-99112009000200002
- Tavares, P; Teixeira, P. M. & Felix, M. J. (2010) Animação híbrida: o Lugar de uma Cultura da Imagem em Movimento, *Conferência Internacional de Avanca*, pp. 285-291.
- Teixeira, P. (2013) *A representação emocional da personagem virtual no contexto da animação digital: do cinema de animação aos jogos digitais* (Tese de doutoramento). Disponível em <http://hdl.handle.net/1822/28784>
- Teixeira, P., Marques, T. (2014) *Convergências entre videojogos e cinema: animação, representação e simulação de realidades*. Disponível em http://web.ipca.pt/videojogos/Papers/+videojogos2014_submission_41.pdf
- Torres, M. (2002): "A Literatura Infantil e as Novas Tecnologias". Em: AAVV (2002). *Pedagogias do Imaginário – Olhares sobre a Literatura Infantil*. Porto: Edições Asa.
- Tsai, F. (2007). Effective Character Design, *Imagine FX*, 80-83.
- Vilas-Boas, A. (2009) *O Estudo da Cultura Visual Desportiva*. Porto: Edição de autor.
- Wolf, P., Vieira, M. (2015, Julho). Design de animação: concepção de personagem e captura de movimento. *Projética*. Disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/viewFile/19906/17113>
- Zilberman, R. (2012). *A Literatura Infantil na Escola*. São Paulo:Global.

Webgrafia

- (1). Carrie. (2010, Setembro 8). Reading to Know. Disponível em <http://www.reading-toknow.com/2010/09/books-disney-films-are-based-on.html> [Consultado a 25 de Janeiro de 2016]
- (2). Funko. Disponível em <https://funko.com/pages/about-us> [Consultado a 25 de Janeiro de 2016]
- (3). Ellis, D. Em Branco. Disponível em <http://blogdebrinquedo.com.br/tag/em-branco/> [Consultado a 4 de Setembro de 2017]
- (4). Krauss, S. (2017, Janeiro 16). Exposição de esculturas de gelo inspiradas em contos de fadas. Disponível em <http://viagens.sapo.pt/planejar/noticias/artigos/exposicao-de-esculturas-de-gelo-inspiradas-em-contos-de-fadas> [Consultado a 21 de Março de 2017]
- (5). Euronews. (2012, Agosto 27). Ucrânia: Com um beijo ganha uma noiva [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ph-6U2xqytk> [Consultado a 21 de Março de 2017]
- (6). Museu da Marioneta. (2016). Contos por um fio. Disponível em <http://museudamari-oneta.pt/gca/?id=79&pais=&prod=5091> [Consultado a 21 de Março de 2017]
- (7). Agência Lusa. (2015, Outubro 29). Paula Rego: os contos tradicionais “mostram a natureza humana como ela”. Disponível em <http://observador.pt/2015/10/29/paula-rego-os-contos-tradicionais-mostram-a-natureza-humana-como-ela/> [Consultado a 22 de Março de 2017]
- (8). Agência Lusa. (2011, Maio 31). A casa das Histórias Paula Rego vai lançar hoje um projeto que vai permitir o acesso às obras da pintora através da Internet em alta definição. Disponível em <http://www.dn.pt/artes/artes-plasticas/interior/obras-de-paula-rego-disponiveis-atraves-da-internet-1866074.html> [Consultado a 22 de Março de 2017]
- (9). Imdb. Alice (2000). Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0251576/> [Consultado a 27 de Março de 2017]

- (10). RabidRetrospectGames. (2014, Janeiro 6). American Mcgee's Grimm Walkthrough Part 1 No Commentary Gameplay Lets Play Review [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=dkCzkKhJOeM> [Consultado a 27 de Março de 2017]
- (11). Imdb. Alice: Madness Returns (2011). Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt1976517/> [Consultado a 27 de Março de 2017]
- (12). Branson Shows. Puppet Shows – History of the Puppet. Disponível em <https://www.bransonshows.com/articles/PuppetShowsHistoryofthePuppet.htm> [Consultado a 15 de Dezembro de 2016]
- (13). Centre for Cultural Resources and Training. Puppet Forms. Disponível em <http://ccr-tindia.gov.in/puppetforms.php> [Consultado a 15 de Dezembro de 2016]
- (14). Peep Show. History. Disponível em <http://www.peepshowmovie.com/history.html#page=ENG> [Consultado a 16 de Agosto de 2017]
- (15). Victoria and Albert Museum The world's leading museum of art and design. History of Puppetry in Britain. Disponível em <http://www.vam.ac.uk/content/articles/h/history-of-puppetry-in-britain/> [Consultado a 15 de Dezembro de 2016]
- (16). Luoma K. (2012, Janeiro 25). Dollar Menu Banner / Burger King [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://vimeo.com/35632345> [Consultado a 30 Junho de 2016]
- (17). Murph, D. Camera-equipped digital billboards scan humans in Tokyo, serve up tailored ads. Disponível em <https://www.engadget.com/2010/07/15/camera-equipped-digital-billboards-scan-humans-in-tokyo-serve-u/> [Consultado a 28 de Junho de 2017]
- (18). RGA. *15 Seconds of Fame*. Disponível em <https://www.rga.com/work/case-studies/15-seconds-of-fame> [Consultado a 28 de Junho de 2017]
- (19). Immersive media. Disponível em <http://immersivemedia.com> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (20). Werneroi. (2008, Junho 5). How to use YouTube annotations [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UxnopxbOdic> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (21). Boivin, P. (2009, Fevereiro 14). Bboy Joker [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=GR3ywoc2Cp4> [Consultado a 29 de Junho de 2017]

- (22). Copyrighthater. (2009, Janeiro 30). 2009 Oscars Interactive Photo Challenge! [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6Zj45rmDXWI> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (23). SMPFilms. (2009, Maio 9). Interactive Game – Shoot the banker [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Jy3like8Y70> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (24). Copyrighthater. (2009, Fevereiro 9). Super Mario Slots (Interactive)-START! [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=87vmdNm5eJE> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (25). Chadmattandrob. (2008, Novembro 11). The Time Machine: A chad, Matt & Rob Interactive Adventure! [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=l8rJ1WML60Y> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (26). Boivin, P. (2009, Janeiro 15). Youtube Street Fighter [ficheiro vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LPQ1XrllZmA> [Consultado a 29 de Junho de 2017]
- (27). Reuters. (2010, Agosto 16). Electronic Arts alerta para universo de videogames. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/783659-electronic-arts-alerta-para-mudancas-no-universo-de-videogames.shtml> [Consultado a 30 de Junho de 2017]
- (28). Business Wire (2011, Novembro 14). Disponível em <http://www.businesswire.com/news/home/20111114005824/en/Survey-PopCap-Games-Finds-Explosive-Growth-Social> [Consultado a 30 de Junho de 2017]
- (29). Parks Associates. (2016, Junho 15). New Research Shows More Consumers Gaming on Streaming Media Devices. Disponível em <https://www.parksassociates.com/blog/article/pr-061420161> [Consultado a 30 de Junho de 2017]
- (30). SimplyMaya. (2016, Julho 26). 55 Years of Belgian Blues – A History of The Smurfs. Disponível em <https://simplymaya.com/sm-news-articles/77/55-years-of-belgian-blues-a-history-of-the-smurfs/> [Consultado a 29 de Abril de 2017]
- (31). FrankSmash 15. (2014, Março 5). Mickey Mouse – get a horse (2013) [ficheiro vídeo]. Disponível em http://www.dailymotion.com/video/x1euywx_mickey-mouse-get-a-horse-2013_shortfilms [Consultado a 16 de Maio de 2017]

- (32). Centro Dionysos. (2014, Outubro 25). Pixar: Day & Night [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bLLfWkahZts> [Consultado a 16 de Maio de 2017]
- (33). Menon R. (2011, Setembro 12). First ever 3d animation (40 year old 3d computer graphics pixar 1972) [ficheiro vídeo]. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=T5seU-5U0ms> [Consultado a 16 de Agosto de 2017]
- (34). Museu virtual. Biografia Adolfo Coelho. Disponível em <http://193.137.22.223/pt/patrimonio-educativo/museu-virtual/exposicoes/apontamento-a-adolfo-coelho/biografia-1/> [Consultado a 5 de Fevereiro de 2017]
- (35). *Contos Nacionais para Crianças*. Disponível em http://www.coisas.com/CONTOS-NACIONAIS-F-ADOLFO-COELHO---VER-DESCR-E-FOTOS,name,222665289,auction_id,auction_details [Consultado a 5 de Fevereiro de 2017]